Vol.109 『サガFII』最終攻略&『スパロボCB』最速攻略！ 頼りになるのは、やっぱり電撃！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月11日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第16号通巻105号

電撃 PlayStation プレイステーション

1999 6/11

定価 490YEN



スパロボ超攻略

発売日まで待てないキミに！ 電撃だからできる最速攻略開始!!
『スパロボ』ファンにもビギナーにも完全対応の永久保存版!!

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
スーパーロボット大戦F完結編

電撃特報

大注目のカプコン2大タイトル！
それぞれの「真実」に迫る
開発者独占インタビュー!!

バイオハザード3 LAST ESCAPE
鬼武者

徹底攻略

最終攻略！ 隠しイベント／アイテム／術／技 完全データ大公開!!

サガ フロンティアII

デビルサマナー ソウルハッカーズ／東京魔人學園朧綺譚
新時代劇アクション 羅刹の剣／エースコンバット3 エレクトロスフィア

SPRIGGAN LUNAR VERSE
ワイルドアームズ セカンドイグニッション
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ペルソナ2 罪
グランディア
トロンにコブン
みんなのGOLF2
グランツーリスモ2
サイキックフォース2
実況パワフルプロ野球'99開幕版



電撃PlayStation Vol.109
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月11日発行(隔週金曜日発行)第5巻第16号通巻105号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円
T1124482060495
©Media Works 1999 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24482-6/11

電撃PlayStation Vol.109
スパロボ超攻略／スパロボCB&F完結編 最終攻略／サガフロII 電撃特報／バイオ3 鬼武者 ほか
発行：メディアワークス

Vol.109

『サガFII』最終攻略&『スパロボCB』最速攻略! 頼りになるのは、やっぱり電撃!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月11日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第16号通巻105号

電撃PlayStation

プレイステーション

1999 6/11

定価490YEN



スパロボ超攻略

発売日まで待てないキミに! 電撃だからできる最速攻略開始!!
『スパロボ』ファンにもビギナーにも完全対応の永久保存版!!

スーパーロボット大戦コンプリートボックス
スーパーロボット大戦F完結編

電撃特報

大注目のカプコン2大タイトル!
それぞれの「真実」に迫る
開発者独占インタビュー!!

バイオハザード3 LAST ESCAPE
鬼武者

徹底攻略

最終攻略! 隠しイベント／アイテム／術／技 完全データ大公開!!

サガ フロンティアII

デビルサマナー ソウルハッカーズ／東京魔人學園朧綺譚
新時代劇アクション 羅刹の剣／エースコンバット3 エレクトロスフィア

SPRIGGAN LUNAR VERSE
ワイルドアームズ セカンドイグニッション
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ペルソナ2 罪
グランディア
トロンにコブン
みんなのGOLF2
グランツーリスモ2
サイキックフォース2
実況パワフルプロ野球'99開幕版

林「例えると、お昼ごはんをラーメンにするか、カツ丼にするかによって、晩ごはんのメニューが変わるってこと」

—それは、ストーリーが分岐するってことフィア』。この語源は『エレクトロ寿司屋』から来ている」

林「そしてふれておきたいのが、サブタイトルの『エレクトロス

—聞いたことないですよ、そんなこ

林「あの寿司屋はハニーの修行の場だったわ。『今日からお前が母親だ』といわれ、マグロをわたされたの。なつかしいなあ。アイツ」

—誰ですか!? エレクトロスフィアとは、『電子で形作られた世界』ということです。勝手につくらないでくだ

林「ねえ、今日はお弁当ないの?」

—ないです。

林「やる気なくした。あー、もうやる気なくした」

—「ポケットダンジョン」の話をしてください。

林「めんどくさい」

—してください。

林「正式名称、「ポケット団長」。ポケットのなかで繰り広げられる熱い応援ドラマ。団長は、涙を流しながら応援する自分に感動し

—読者のみなさんが混乱するじゃないですか！『ポケットダンジョン』は、ポケステで遊ぶ本格派3Dに見えるダンジョンRPG。捕まえたモンスターで友達と通信対戦がで

林「ハニーの話を途中でとぎるとはフトモモ、いやフトドキもの!」

—ダンジョンを歩いている感覚は意外とリアル。戦って経験をつむとレベルもあがったり、武器やクスリを買うのもRPGそのもの。ポケステがここまで表現でき

林「ちょっと！勝手にしゃべらないでく

—集めたモンスターはプレイステーションに戻せば、3Dカラーのものが見るこ

林「ムキー！こうなったら放送禁止用語を連発して広告できなくしてやる！○ピー○○ピー○ピー○○○ピー○○○○○○ピー○ピー○○○○○ピー○○○○○ピー○○○○○○○○○ピー」

—こういうことなので、また来月。

林「○○ピー！」

PlayStation

プレイ！PlayStation '99 第23回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！…………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



SCPH-7500
PlayStation
標準価格 15,000円（税抜）

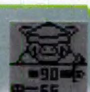


PocketStation
ホワイト:SCPH-4000, クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

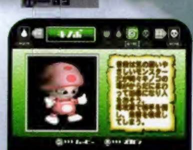
今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事だっちゃ。

本格派3DダンジョンRPGが、ポケステの中に！

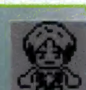


ポケットステーション対応



ポケットダンジョン
3DダンジョンRPG
標準価格 2,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

今度の舞台は近未来。
迫力のボリューム、ディスク2枚で登場。



ポケットステーション対応



エースコンバット3 エレクトロスフィア
ドラマチックフライトシューティング
標準価格6,800円（税抜）2枚組
5月27日発売
（株）ナムコ

「スラムダンク」の井上雄彦が放つ、SFバスケットマンガ。



ブザービーター（前編）
ブザービーター（後編）
プレイステーション・コミック
標準価格（各）2,000円（税抜）
5月27日発売
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

あなたのCDでレアなダンジョンが誕生するかも。たのしいぞ。



モンスターコンプリワールド
RPG
標準価格 5,800円（税抜）
5月27日発売
アイディアファクトリー（株）


「編隊長、新幹線が飛んでます。」
「いや、あれはハニーのしもべ、斉藤君だろう。
とりあえず撃っとけ。」
今月のテーマ
飛ぶ斉藤君さえも落とす勢いだ!
『エースコンバット3』
―林「飛んで、ハイ」
―えっ?
林「ハイッ!!」
―ま、回って回って回って回って回って回って回って…
林「おかしいんじゃないの、あんた」
―林さんがふってきたんじゃないですか!
林「あんたの話なんか聞いてられんわ。『エースコンバット3』の話でもしよっと」
―それは、こっちのセリ
林「フライトシューティングの王様エースコンバットが、3になってデュアルショック対応で登場。ちなみに、この広告に出ているハニーのしもべ、斎藤君(だれ?)はゲームにでてこない」
―そんな、私のはなしを途中できらなくてもいいじゃないで
林「CG映像が飛躍的にパワーアップ。ハニーのアップ写真くらい衝撃的。今度は舞台が近未来で、ストーリー性がついた」
―ストーリー性ってど
SONY
COMPUTER



1999年7の月、とあるアパートに一隻の旅客型UF


PlayStation
203 同居人あり。
205 不審物多数確認。注意が必要。
2F
103 室内から
。機械音か?
105 やせた男性が倒れている模様。
1F
Oが墜落。遭難した乗客を救出するためにが派遣された。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
ASCII


ROOM 201
ROOM 202
ROOM 101
ROOM 102
©ASCII Corp. ／LOVEDELIC
プレイステーション用ソフト〝UFO〞
6月24日発売
標準価格 ¥5,800(税抜)


PlayStation
六畳一間の
宇宙人捜索バラエティー。
ROOM 203
ROOM 205
ROOM 103
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
ASCII


PlayStation
・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
BULLS EYE
いつ滅んでもいいと思っていた肉体なんて、
どんなになってもよかった。
ACE COMBAT 3
electrosphere
Fiona
奴ら、本気で歴史を変える気みたいね。
地上にはない、ドラマがある。
MISSION ACCOMPLISHED
ACE COMBAT 3
electrosphere
偽りの平和を願う者たち、
目覚めるがいい。
Erich
そのためなら、
仲間でも撃ち落とすのかよ。
あんたのエゴに騙されて死んだ人々の報いを受けろ!
帰ろう…もうここには、何もない。
ACE COMBAT 3
electrosphere
namco
ドラマチック・フライト・シューティング
エースコンバット3 エレクトロスフィア
1999.5.27 ON SALE
CD-ROM2枚組/6,800円(税別)
同時発売!
「ナムコ公式ガイドブック
ACE COMBAT 3 electrosphere」
エースコンバット3を思う存分楽しむために、
登場人物・企業・戦闘機・メカ・マップなどを
詳しく解説した公式ガイドブック。
B5版 176ページ オールカラー/1,200円(税別)
プレイステーション取扱い店にてお求めください。
「エースコンバット3
エレクトロスフィア ミッションゼロ」
迫力のドッグファイト映像や世界観、
キャラクター・戦闘機の紹介などをオリジナルで編集した、
ファン必見のビデオムービー。
1999.6.5発売予定/35分/3,800円(税別)
発売・販売 株式会社メディアファクトリー


namco
人間の限界とは、あまたの欲望に縛られた肉体なのだ。
ACE COMBAT 3
electrosphere
誰が私たちにとって、
本当の敵なの？
待っていたよ、我らが革命のために生まれたいとしい娘。
私、この目で確かめてくる。
あなたは、あのときわたしから翼を取り上げた。
EMERGENCY
だから、私の最後のわがままを許して。
あらゆる戦闘は、スピードですべてが決まるんだ。
欲におぼれた科学者どもを、一掃しろ。
NO RESALE
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
アナログジョイスティック対応
neGcon
©NAMCO LTD. phone 03.3756.7651 http://www.namco.co.jp/



PlayStation
都市(シティ)まるごとに車100台をつけてなんと2800円!!
楽しさ満載のチョロQ3がthe Best for Familyになった!
the Best for Family
チョロQ 20th ANNIVERSARY Since 1980
チョロQモータース
http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html
チョロQ3
CHORO Q3
NOW ON SALE ¥2,800
●プレイ人数1~2人●メモリーカード対応(1ブロック使用) ●ネジコン対応
チョロQ3は100・100・100!!
サーキットやダートはあたり前!
ホテルの階段を駆け上がり、
線路の上を突っ走り、
ピラミッド内部を大暴走!
チョロQならではの走りを見よ!
Collection!
登場車種は100種類!全種類をゲットしよう!
Tune up!
強力なチューンナップパーツが100種類!
Adventure!
チョロQシティには100の謎も待っている!
どのチョロQも最高Q(きゅう)の面白さ!!
チョロQ
丸くて速くて凄いヤツ!初のチョロQレースゲーム! ¥2,800
チョロQ2
チョロQタウンで最強マシンをチューンナップ! ¥2,800
Qボート
チョロQ、海に出動!Qボートが7つの海で大暴れ!! ¥5,800
コンバットチョロQ
チョロQが火を吐く!戦車を改造して作戦クリアだ! ¥5,800
NOW ON SALE
※価格は希望小売価格です[税別]
─あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD.
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
Vol.109
Jun.11,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS



※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

「"サムライ"のカッコ良





独占インタビュー
interview

鬼武者（仮）

話題の"戦国版バイオ"に鋭く迫る！

カプコン開発プロデューサー 稲船敬二氏に直撃!!

全世界を恐怖におとしいれた『バイオハザード』シリーズのシステムを踏襲しながらも、「戦国時代」という異質の世界観を再現した話題の作品『鬼武者（仮）』。今回は、プロデューサーであるカプコン・稲船敬二氏に独占インタビューを敢行、本作にかける意気込みを聞いてみた。制作時のエピソードから、ゲストクリエイターとして参加する金城武氏について、さらに『バイオ』シリーズとの違い、本作ならではのこだわりなど、さまざまに語ってもらった。この4ページで、いち早く『鬼武者（仮）』の魅力をつかんでおこう！

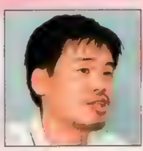






鬼武者（仮）	
冬予定	▶価格未定 ▶カプコン
ジャンル未定	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

さにこだわって作ってます。」



黒澤明さんの映画の大ファンなんですよ

PROFILE/ KEIJI INAFUNE



●プロフィール
稲船敬二

いなふね・けいじ●1965年、大阪生まれ。1987年、カプコンに入社後、キャラクターデザイナーとして『ロックマン』の制作に参加。以来、現在までほぼすべての『ロックマン』関連タイトルにかかわる"ロックマンの父"的存在。また、『バイオハザード2』ではプロデュースも担当した。部長、そしてプロデューサーという肩書きを持つエライ人だが、素顔は気さくで超おもろい方。

主人公決定に試行錯誤

——『バイオハザード』シリーズのシステムを継承した"戦国もの"である、『鬼武者(仮)』を制作することになったいきさつというのは、どういうものだったのでしょうか？

稲船敬二氏(以下・稲船、敬称略)：『バイオ』シリーズの特殊なシステムを使って、違う話とか、違う世界観にしたらおもろいんやないかって思ったのが最初ですね。『DINO CRISIS』とかも、恐竜が出てきたりしてますしね。でも三上(真司氏→P.18参照)のやってる『バイオ』と『DINO』は、外人が出てきてハリウッドっぽく、オシャレに作ってるじゃないですか。それなら、僕は日本映画だなと。時代劇をバカにするなよと(笑)。僕、黒澤明(※1)さんの映画の大ファンなんですよ。ハリウッド映画にも負けてないと思いますしね。黒澤さんの映画と同じようには作れませんけど、しっかりした重さを持った時代劇を作れれば、おもろいもんになるんじゃないかって思ったんですよ。基本的な操作やシステムを『バイオ』と同じにすることで、『バイオ』ユーザーもすんなり入ってこられるはずだし。そんなわけで、『バイオ』のシステムで時代劇、という形に行き着いたんです。

——歴史上に実在した人物をキャラクターとして使うことには、どんな狙いがあったんでしょうか？

稲船：詳しくは知らなくても、織田信長にしろ豊臣秀吉にしろ、大体こんなヤツなんだろうなっていうのは、みんな知ってるわけじゃないですか。だから実在の人物を使うことによって、「自分が知っているキャラだ」という感覚でプレイしてもらえる。これもゲームに入ってきやすいだろうなってところで。

——でも、主人公の明智左馬介(さまのすけ)は、あまり有名な人物ではないですよね？

稲船：主人公を有名な信長とかにしちゃうと、イメージが強すぎるんですよ。プレイヤーにとっても、自分の性格と違いすぎるキャラだと、感情移入できなくなりますし。一応、明智光秀(※2)案もあったんですけど、光秀も結構有名なんですよね。イメージ的にも浸透してるんですよ。そこで、かなり歴史に詳しい人しか知らない従弟(いとこ)の明智左馬介を主人公に持ってきて、「明智っていうことは……あの明智光秀の知り合い？」って思ってもらえるような引きを作ったんです。で、誰でも知ってる信長や秀吉が敵として登場してくると。かなり試行錯誤したんですけどね、ここまでくるには。





▲主人公・明智左馬介。実在した一匹狼的な人物で本作のイメージにピッタリ！
◀信長が差し向ける(？)敵と対峙する左馬介。捕らわれた雪姫は、いずこに？

——戦国時代を舞台にされたのは？

稲船：実は江戸時代案っていうのもあったんです。でも江戸時代って基本的に平和な時代なんで、お話が派手になりにくいんですよね。やっぱり戦国時代のほうがカッコ良さそうだなと。信長と明智の関係(※3)にこだわりたいというのもありましたし。

ダメだ、この下半身…

——主人公のモーションキャプチャーデータは、どういった方から取ったんでしょうか？

稲船：データは東映の殺陣(たて)師の人に来てもらって取って、それを参考に作りました。先生って呼ばれてる人を使いたいって言ったら、60歳超えてるベテランのおじいさんがいらっしゃって。スパッ、スパッとカッコ良く斬ってくれましたよ。でもね、出来上がったデータ見たら腰つきがおじいさんなんですよ(笑)。上半身はめっちゃカッコ良いんですよ。でも「ダメだ。この下半身は使えないな」と(爆笑)。

——やっぱり腰が曲がってらっしゃったとか？

稲船：いや、なんかね、ビミョーにおじいさんっぽいんですよ。コンピュータって正直だから(笑)。連続で斬ってもらってたら、「ああ～、疲れた。ちょっと休憩」ってすぐ休むしね。この左馬介さん、休憩ばっかりやんかって(笑)。まあ、CGムービーとかは今後、金城さんから取らせてもらうかもしれませんけど。



▲左馬介の斬るアクション。おじいさんぽい感じは、もはやありません。

CHECK

時 『鬼武者(仮)』の時代とは？

1561年、美濃の国(岐阜)を治める斉藤義龍の居城・稲葉城に、天下統一をもくろむ織田信長が攻め込んできた。臨戦態勢を整える義龍だったが、そんなとき、義龍の妹、雪姫が何者かによってさらわれてしまう。信長軍による攻撃が開始されるなか、無頼のカブキ者、明智左馬介が雪姫救出に立ち上がった！……というのが本作のストーリー。史実では、義龍に進攻をかけるも落城はかなわなかった信長は、義龍病死(1561年)後の1567年に美濃を奪取することになる。左馬介の活躍によって、本作ではどのように歴史が変わるのだろうか？

5人の主要人物たち

主人公 明智左馬介
■あけち・さまのすけ。24歳。多くの戦国大名から仕官の誘いがあるも、それを断り、自由気ままに生きる一匹狼。歴史上有名な本能寺の変(1582年→※2・3)で、信長を裏切り、倒した明智光秀の従弟にあたる。

敵 織田信長
■おだ・のぶなが。27歳。1560年の桶狭間の戦いで今川義元を破り、勢いに乗って天下統一を目指す。しかし、その勝利から信長は、残忍かつ冷酷非情な性格に一変した。果たして彼の身に、何が起こったのか？

味方？ 斉藤義龍
■さいとう・よしたつ。24歳。信長の野望を阻まんとする美濃・稲葉城の城主。

ヒロイン？ 雪姫
■ゆきひめ。18歳。義龍の最愛の妹。稲葉城の奇怪な状況を最初に察知するが

敵 木下藤吉郎
■きのした・とうきちろう。25歳。信長の家臣になったばかりの、のちの豊臣秀吉。

【※1】くろさわ・あきら。1910年、東京生まれ。「羅生門」「七人の侍」「影武者」「乱」ほか数多くの名作で、日本が誇る時代劇を国際的に知らしめた映画監督。"世界のクロサワ"と呼ばれた。昨年9月、心臓発作により死去。【※2】あけち・みつひで。安土桃山時代の武将。1558年に天下統一を目指す織田信長の部下となる。以降20年以上、信長の片腕として数々の功績を挙げるが、1582年に反旗をひるがえし信長を攻め、自殺に追い込んだ(本能寺の変)。だが、その11日後に秀吉らの軍に破れる。【※3】本能寺の変で、明智光秀が信長を攻めた本当の理由は定かではない。一般的には、信長が自分よりも秀吉を可愛がるようになったことや、信長との関係が年々悪化しつつあった自分の身に危険を感じていたことなどが、その主な理由とされている。



斬ったときの手応えをもっと突き詰めていきたいですね



金城氏のやる気に脱帽!

——金城武さんがこのゲームに関わるようになったいきさつというのは、どういった……?

稲船：彼は音楽担当してる佐村河内さんと知り合いだったんです。で、声(CV)やってもらえへんかって聞いてもらったんです。そしたら、本人が「ゲーム作りに参加したい」って言ってるっていうのを聞いて。最初は、芸能人のゲーム好きって多いからなぁって思ってたら、ほんまに好きみたいなんですよ、ゲームが。「なんでそんなにやってるの? キミ忙しいんちゃうの?」ってぐらい(笑)。でも、「このゲームってどうですか?」とか聞くと、すごく的確な答えが返ってくるんですよ。この人、おもしろいなと思って。それで「やるからには1日2日じゃダメですよ。何週間か来て腰すえてやってくれないと」って話したら、「1年でもいます」って(笑)。

——事務所のほうは大丈夫なんでしょうか?

稲船：そら無理ですよ(笑)。でも、それくらいやる気があったんで、1週間単位で何回か来てもらって、あるボスキャラの設定と登場デモの部分をやってもらうことになったんです。決して、よくある「芸能人がちょろっと監修しました」的なものではないかたちになるはずですよ。僕も期待してるんで。

——本作と『バイオ』シリーズの最も異なる点は、"撃つ"アクションが、"斬る"になったことだと思いますが、この"斬る"というアクションに関して、意識した部分ってありますか?

稲船："斬る"っていうことに、すごくこだわりたいんですよ。どっちかっていうと『バイオ』って、ビクビクしながら撃っていく感じじゃないですか。でも、ビクビクせずにゾンビに立ち向かって行く人もいますよね。そこで、そういう人に剣を持たせれば、「突っ込んでいって斬りまくる!」みたいなプレイをしてくれるんちゃうかって。"斬る"ならば、『バイオ』とは違う、積極的に進んでいくっていうのが出せるかなぁと。

——確かに剣は銃よりも、攻撃的というか積極的にいかないと使えない武器ですよね。

稲船：でもその分、銃よりも直接的な手応えが肌で感じられるじゃないですか。だから、手応えにもこだわってますよ〜。大抵の侍ゲームは、斬っても血ぃ出して「ウッ、バタッ」ですませちゃうんですけど、『鬼武者(仮)』は右から斬ったんだったら左に敵の体が流れる、左から斬ったんだったら右に……っていうのを入れてあるんです。これでプレイヤーに「斬った!」っていう感覚をより強く感じさせられるんですよ。その辺は、斬る角度とかによっても違いを出してるし、音もいろいろ変えてるし。距離をとって斬ってもきれいに斬れないけど、思い切って踏み込んで斬ると敵の体がズバッと真っ二つ! みたいなのも入れてます。けど、まだ満足してないんです。手応え感は、もっと突き詰めたいですね。

——やはりそれは、本作の重要な部分ですか?

稲船：重要ですね。斬って楽しくなければ進みたくないですから。簡単にカッコ良く斬れて、手応えも気持ちいい。それが大切かなと思ってます。

——相手にする敵の数とかは、どうなりますか?

稲船：普通は一度に相手にするのは3人程度です。上から降りてきたり、下からヌッと出てきたり。最大で7人は出せます。でも7人に囲まれると勝てないですね、剣1本では。

——そうなると、どうやって……?

稲船：戦略的に1対1になるように考えてほしいなと。囲まれそうになったときに、逃げて壁を背にすれば後ろからは狙われないし、細い通路に逃げ込めば敵も囲めないワケだし。うまくなってくると、いろいろ考えられるようにもなりますよ。今回はバックステップもできるんで、斬ってくるのをスッと後ろにかわしながら斬るっていうのも可能です。基本的にプレイ自体は簡単なんですが、やり込める奥の深さっていうのも入れていきたいんですよね。

くノ一も出てきます♥

——剣以外の武器も気になるところですが?

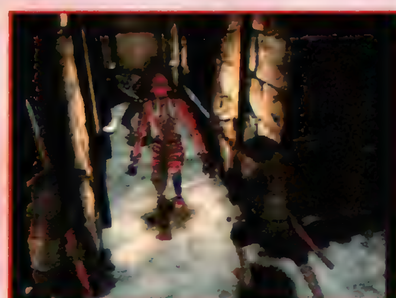
稲船：剣もいろんな剣を持たせたいし、剣以外の飛び道具もスゴイのを考えてます。ただ、あんまり簡単に飛び道具を与えちゃうと、剣がおろそかになっちゃいますからね。そういった飛び道具に持っていくまでを何か考えないと、と思ってますね。

——発表会では、斬ると敵が火だるまになる必殺剣のようなものを見ましたが、ほかにもありますか?

稲船：必殺剣的なものはいくつか作ろうと試してるところです。火のほかにも雷とか召喚系とか。そういうのは『バイオ』ではできませんから。レオンが召喚して、竜がブワァーッと出てきたら最悪ですから(笑)。でも『鬼武者(仮)』では、そういう『バイオ』ではできないことにも挑戦していくつもりです。

——プレイヤーが操作できるキャラは明智左馬介のみなのでしょうか? 女剣士とかは……?

稲船：僕は明智左馬介っていうキャラを立てたいんで、左馬介で最後までやってもらうつもりです。もちろん、女性キャラもちゃんと出しますんで。仲間に「くノ一」を入れて活躍させようと思ってるんですよ。使えはしませんけど、女性キャラ好きの人は期待してください。色気タップリにしますんで(笑)。





▲制作発表会で「新しいことをやりたい」と抱負を語った金城氏。期待してます!
◀狭い通路なら、敵も1人ずつしか攻められない。細かな戦略も必要になりそう。

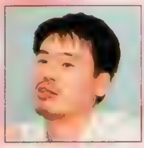
CHECK 斬 "斬る"操作感はどんな感じ?

4月16日の制作発表会では、試遊台も設置されていて、実際にプレイすることができたぞ。操作性は『バイオ』とほぼ同じだが、R1で構えているときは同時に防御状態にもなっていて、このときに斬って来られても「キンッ」と剣で弾き返すことができた。斬る操作は◎を連続で押すことで(3回なら)、左→右→左と切り返しながら連続でカッコ良く斬っていけるというものだった。肝心の斬った感想だが、剣が敵の体にズブッと入っていくような、今までにはない"手応え"を確かに感じたぞ!





▲▶とにかく"斬る"のが気持ちいいゲーム。炎の必殺剣も超ド派手だった!



恐怖感は与えたくない 怖い作品じゃないんです

ミッションクリアがカギ？

——『バイオ2』にあるザッピングや『DINO』に用意されているという大きな分岐のように、ストーリー上の仕掛けは何か用意されてますか？

稲船：『バイオ』や『DINO』と何が違うかというと、ミッション的なものを入れてるんです。何カ所かにミッションがあって、例えば、「誰かを捜してこい」って言われるとかですね。一応、そのミッションをクリアすることによってイイこともある。でも、プレイヤーは無理に従わなくてもいいんです。無視してガンガン先に進んでもかまわないっていう。そんな自由度の高いミッションを入れてるんです。

——ミッションでは、周りの村とかも行ったりするんでしょうか？　それとも、すべて城の内部で？

稲船：基本的にゲームはすべてお城の中の話です。牢屋とか屋根裏とかはありますけど。それと「なんだこれ？」っていう場所も出したいと思ってます。戦国時代からは想像できないような変な世界とか、内部が色鮮やかで派手〜な部屋とか。そういうの入れてかないと、ゲームとして地味になってくるんで。だから派手なこともしますよ、爆破したりとかね。とにかく地味になりやすいんで、逆に派手な要素はいっぱい入れてますね。



▲剣を投げつけているように見える画面。こんな使い方もあるのだろうか？

——難易度的にはどのぐらいになるんですか？

稲船：基本的に『バイオ』と同じぐらいでいいと思ってますけど、まだわからないですね。剣には弾切れがないですから、その点では簡単かもしれません。

——剣が折れるとかはないんですか？

稲船：うーん、それも検討中で。実際には、剣と剣がカキンッって当たっただけでも、簡単に刃こぼれするものなんですよね。人斬ったら血でベタベタになるらしいし。そういうマイナス的な要素も入れようと思ってるんですけどね。もし、刃こぼれしたら砥石(といし)を見つけて、とがなきゃいけないとか(笑)、何回か斬ったら折れちゃうとか。ただ折れたら、あとがどうしようもないんですよね。むちゃむちゃ優勢に「オラオラーッ」って押しまくってるときに、バキッって剣が折れたら「えぇーっ、うそぉぉーん！」みたいになっちゃう(笑)。それは嫌やなぁと。でも、おもろいのかもなぁとも思うし。その辺はこれから考えていく部分です。

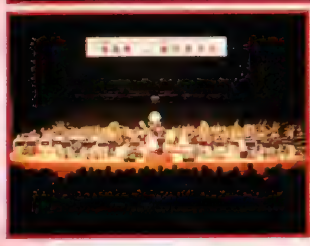
——あと、グラフィックがすごくきれいですよね。背景なんかとくに。

稲船：きれいだってよく言われるんですけど、まだまだだって思ってます。『バイオ』ってコンクリートな感じがするじゃないですか、どうしても。だからこそ、このゲームでは木の日本建築の良さとか美しさを出したいっていうのがあって。あと外国の人にも「日本っていいな、美しいな」って思ってほしいです。あんな日本、ないんですけどね(笑)。





▲炎に照らされた門のディティールも美しく表現されている。実物の画面では、もっときれいに見えたぞ。



◀制作発表会では、和楽器＋オーケストラによるテーマ曲の生演奏も。重く激しいサウンドは、ゲームを必ず盛り上げてくれるはずだ。

——この『鬼武者(仮)』は、どういった恐怖を与えてくれるんでしょう？

稲船：いや、恐怖は全然与えたくないです。『バイオ』の操作感を受け継いではいますけど、怖さじゃなくてカッコ良さに重点を置きたいんです。『バイオ』の場合は脱出ですけど、このゲームは雪姫を救い出すために侵入するわけです。なのに「コワッコワッコワ〜」って腰引けながら、ビクビクしながらじゃ助けに行けないじゃないですか(笑)、そんな侍、カッコ悪いし。やっぱり侍は、ズンズン前に進んでズバズバッと斬りまくって……みたいな感じなわけですよ。そのために、剣の部分や斬る手応えにこだわってるんで。堂々と勇ましく行ってこそ侍です。そういう侍のカッコ良さを表現したいんですよ。

——最後に、このゲームに注目されているファンのみなさんにメッセージをお願いします。

稲船：『バイオ』って料理に例えると洋食じゃないですか。ハリウッド的で、外人出てきて英語でしゃべって。で、『DINO』も洋食ですよね。洋食、洋食と来れば、やっぱり和食食べたーいって人がいると思うんです。そんな人に『バイオ』に負けないほど美味しい和食を作ってあげたいなと思ってるんです。まあ、侍とかチャンバラとか、食べず嫌いの人もいると思いますけど、一度、うちの「サムライ定食」を食べてみてください(笑)。先入観なしに味わってもらえば、若い人たちでも時代劇って本当にいいもんだ、カッコ良いんだってわかるはずですよ。

美味しいサムライ定食を作りますよ(笑)



CHECK 作 『鬼武者(仮)』を制作する精鋭クリエイターたち!

本作の制作スタッフは、とにかく豪華！　プロデューサーの稲船氏を軸に、ディレクターに銃火器のプロフェッショナル・竹内潤氏、シナリオ担当は、(株)フラグシップの杉村升氏、サウンドクリエイターに鬼才・佐村河内守氏、CGプロデューサーにCGの分野で数々の賞を受賞してきた倉澤幹隆氏、CGディレクターに劇場映画『エコエコアザラクⅠ＆Ⅱ』で知られる映画監督・佐藤嗣麻子氏、そして、ゲストクリエイターに超人気の国際派俳優・金城武氏と、そうそうたる顔ぶれなのだ。期待するしかない!!

シナリオ



杉村升氏

すぎむら・のぼる●シリアスなドラマからアニメまで、幅広いジャンルで多くのシナリオを手がける脚本界の巨匠。

サウンドクリエイター



佐村河内守氏

さむらごうち・まもる●聴力障害と戦う音楽家。クラシック、テクノ、民族音楽のほか、20を超えるジャンルを操る鬼才。

ディレクター



竹内潤氏

たけうち・じゅん●1991年、カプコン入社。ガンマニアぶりが認められ、銃火器担当として『バイオ』チームに配属された。

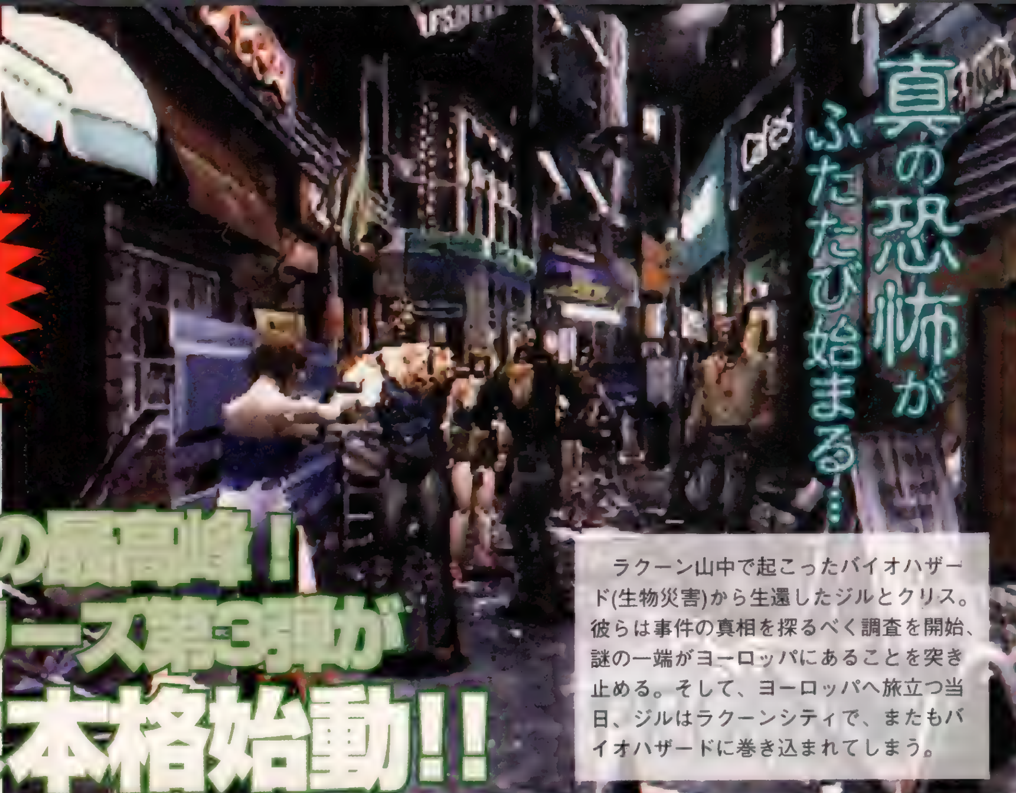
ゲストクリエイター



金城武氏

かねしろ・たけし●1973年、台北生まれ。香港、日本などで今最も注目される国際派俳優。無類のゲームファンでもある。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2



真の恐怖がふたたび始まる…

ホラーAVGの最高峰！「バイオ」シリーズ第3弾がいよいよ本格始動!!

ラクーン山中で起こったバイオハザード(生物災害)から生還したジルとクリス。彼らは事件の真相を探るべく調査を開始、謎の一端がヨーロッパにあることを突き止める。そして、ヨーロッパへ旅立つ当日、ジルはラクーンシティで、またもバイオハザードに巻き込まれてしまう。

BIOHAZARD3

『1』から『2』へ 空白の時間が明らかに!!

ラクーンシティ郊外で起こった猟奇殺人事件の調査を発端に始まった『バイオハザード』の恐怖の物語。3作目となる今回は、「1」の主人公であるジルが主人公として復活。「2」では謎だった彼女の行動が、前2作を遥かに凌ぐ恐怖と共に描かれるのだ。



◀前作では制服姿で活躍したジル。今回はなんと私服姿で活躍することに！



▲鍵を開けるという特殊技能を持つ彼女。今作でもその技能を発揮するのか？

ジル・バレンタイン

ラクーン市警の特殊工作部隊(S.T.A.R.S.)に所属する女性隊員。キーピックで鍵を開けるなど、特殊技能を有する。性格は勝ち気で、行動力に富む。

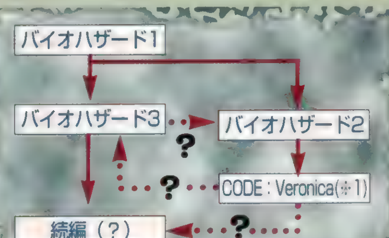


①

※2

『バイオ3』と他作品の関係

プロローグや下の表を見てもらえばわかるように、今作は「1」の直接の続きとなっている。「2」では「1」の主人公たちがヨーロッパへ向かったことが確認できたが、それ以外は一切謎だった。もしかしたら、「2」と時期が重なる可能性もある。「2」の主人公たちとの絡みがあるかも！



 ※1『CODE：Veronica』はDCで冬に発売予定の作品です。※2写真に、①とあるものは『バイオハザード』、②とあるものは『バイオハザード2』の写真です。

悪魔(ウィルス)に魅入られた街 ラクーンシティ



▲ゾンビの巣窟と化したラクーンシティ。ジルはこの死の街から脱出できるか!?

今作でのジルの目的は、ゾンビに占領されたラクーンシティからの脱出である。舞台は『2』と同じラクーンシティだが、『2』では"警察署"がメインであったのに対し、今回はどうやら"街"そのものがメインとなるようだ。

ラクーンシティ警察署も登場!?

今回入手した写真の中に、『2』のメインの舞台であった警察署と同じ場所が確認できた。S.T.A.R.S.の隊員であるジルが主人公なだけに、物語のスタート地点は、この警察署なのかもしれない。『2』で警察署に落ちていた武器は、実はジルが残したものかも?



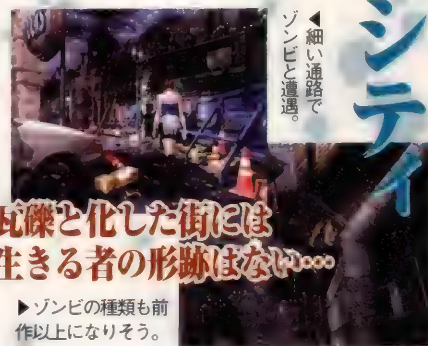
もしかして同じ場所!?



◀警察署の大広間から行ける部屋にこんな部屋があったような……。



◀暗い路地裏や、ネオンが灯る街並み。丁寧に描かれたグラフィックで恐怖も倍増。



◀細い通路でゾンビと遭遇。

瓦礫と化した街には生きる者の形跡はない…

▶ゾンビの種類も前作以上になりそう。

LAST ESCAPE(仮)

バイオハザード3 ラストエスケープ(仮)

BIOHAZARD3 LAST ESCAPE(仮)	
未定 サバイバルホラー	▶価格未定 ▶カプコン ▶対応周辺機器未定

『DINO』、『鬼武者(仮)』とサバイバルホラーの流れを汲む作品が次々と発表されるなか、いよいよ真打ち登場。多くのプレイヤーを恐怖に陥れたあの『バイオ』がついに帰って来た!!

生者の血肉を求めさまよう モンスター

ストーリーもさることながら、『バイオ』のもうひとつの魅力はプレイヤーに襲いかかってくるモンスターたちだろう。現在確認できるものは、ゾンビとゾンビ犬、新キャラである「追跡者」の3体。それ以外にどんなモンスターが登場するかはまだ不明。タイラントやGウィルスの成体が登場する可能性も!?

どんな攻撃も受け付けない!



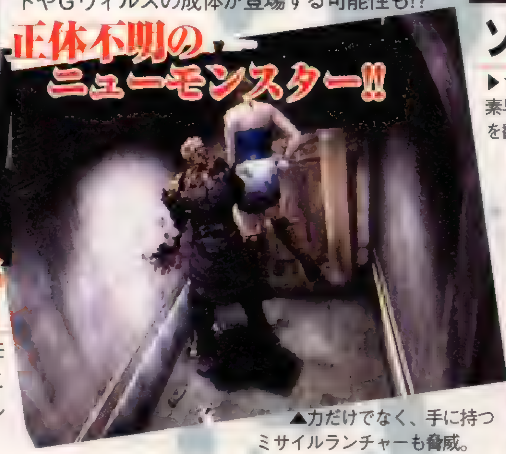


▲▶小銃、マシンガン、どんな攻撃もビクともしない。対抗する手段は?

追跡者

『3』で登場する新キャラ。人なのかモンスターなのか、その正体は今のところ一切謎に包まれている。執拗にジルを追いかけてくる恐ろしい存在だ。

正体不明のニューモンスター!!



▲力だけでなく、手に持つミサイルランチャーも脅威。

ゾンビ

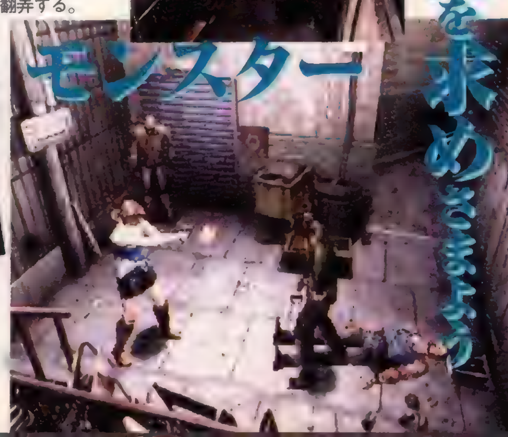


◀意志を持たずに動き回る人型のゾンビ。動きは遅いが、集団で襲われると危険だ。

ゾンビ犬



▶ゾンビ化した犬。素早い動きでジルを翻弄する。



独占インタビュー

『バイオハザード3 ラストエスケープ(仮)』プロデューサー

三上真司氏に『3』の真相を直撃!!

今回、本誌はプロデューサーの三上真司氏に独占インタビューを敢行した！　「開発中なので、まだ具体的な話はできませんが…」との前置きがあったものの、三上氏の口からは数々の注目発言が飛び出したぞ。必見!!

「ラクーンの市街地を舞台に、今まで以上の恐怖とカッコ良いアクションを堪能してほしいですね」

ジルはラクーンシティ在住だった!!

——ついに『バイオ3』が正式発表されました！　現在のお気持ちをお聞かせください。

三上真司氏（以下、三上・敬称略）：んー、ごめんなさい。お待たせしてごめんなさい、ですかね。

——『DINO CRISIS』とかはあっても、「ごめんなさい」っていう気持ちになります？

三上：やっぱり、「俺が欲しいのはこうゆーのじゃねーよ、『バイオ』なんだよ、『3』なんだよ」っていう人が、たくさんいると思うんで。

——その『3』の主人公に、まったく新しい人物ではなくて、『1』の主人公のジル・バレンタインを選んだいきさつというのは？

三上：僕のなかでは、クリスとジルが『バイオ』では重要な位置にいるっていうのがあるんです。で、ここらへんで復活しとかないと、忘れられちゃうんじゃないかと思ったんです。まったく新しいキャラにするっていう考え方もあると思うんですけど、3作目ってことで1つのシリーズ作品としてつながりを持たせたいって思って。仮面ライダーって、2号ライダーのお話のときに、たまに1号ライダーが出てくるんです。あれ、嬉しいんですよね(笑)。それと同じで。キャラクターを中心にお話を広げていって、キャラそれぞれについて、深く楽しんでもらいたいなって思ったんです。

——画面写真を見て、ジルの普段着っぽいコスチュームが気になったんですが……。

三上：ジルはラクーンシティに住んでるんですよ。で、S.T.A.R.S.の隊員であるジルが、「ラクーンシティの人たちはどうなったのかしら？」っていうところで戻って来たら、一市民として、また巻き込まれてしまうっていう話なんです。だから、ああいった格好なんです。ま、『1』の格好とは変えたいっていうのもありましたけど。

——『3』の舞台はラクーンシティ全体ですか？

三上：うーん、全体ではないですね。ラクーンシティの中心部みたいなところですね。

——やはりどこかの建物がメインになるとか？

三上：いや今回は建物外。市街地を歩くほうがどっちかっていうと多いかな。『2』で、ちょろっとですが市街地を歩けるじゃないですか。あの市街地をもっと歩き回りたいって人は多いと思うんで、今度は思う存分、歩き回ってもらおうかなと。どこ行っていいか迷うぐらい移動の自由度も高めですから。ヘタにウロウロしていると、ゾンビがワーワーやってきて、やられたー、ご愁傷さま、チーン(笑)。そんな感じです、基本的には。

——舞台となっている"時間"なんですけど、ストーリー的に『1』と『2』の間から始まるっていう、微妙な時間を選ばれたのは？

三上：『2』では、実は事件の全貌って語られてないんです。だから「ああ、前後にもこういう事件があったんだ」とか「なるほど、そういうことだったのか」っていう部分を見せておきたいっていうのがあって。ラクーンの街並みを本格的に歩いてもらいたいっていうのもありましたしね。

主人公の特殊なアクションがカッコ良い！

——アクション部分に関しては、どうでしょう？

三上：アクション性は高いですよ。新しい要素も入れてるし、ただ構えて撃つだけじゃない、カッコ良いアクションも用意してますし。主人公を、よりダイナミックにカッコ良く、アクティブに見せたいっていうのがあったんで。そういうアクションは、かなりうまくなってくると狙って出せるようにもなるんです。「ホレホレ、どうだい、俺ってカッコイイだろ？」って感じで。今回はそういう遊び方もできるようになってますよ。

——『2』のザッピングシステムみたいなものは、何か用意されていますか？

三上：今回に関しては、1人の主人公を通して、いろんな選択をユーザーさんに決めてもらおうかなっていうのがあるんです。そういう意味でストーリーがいくつかに分岐します。それまでにどう進んできたか、どう判断してきたかによって、次の展開に影響してくるっていう。だから今までの『バイオ』以上に、1回目と2回目では、かなり違った遊び方ができるんじゃないかな。

——新しい武器とか、ビックリするような武器なんかはあります？

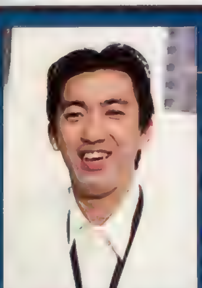
三上：あるけど……今はちょっと言えないです。

——女性ということで、やっぱり小型で軽量な武器になるんでしょうか？

三上：意外にそうでもないですよ。スゴイのもあることはあります。今回は、ジルも腕が上がってて、連射速度、撃つまでのスピード、マガジンチェンジがすべて速くなってるんです。実はゾンビの動きも速くなってるんで、ある程度はスピードを上げて撃たせたほうがいいだろうと。だから、撃つこと自体の爽快感はかなり上がってますね。

——謎解きや仕掛けの種類とかはどうなります？

三上：屋外ならではっていうのを用意してますね。↗



三上真司

PROFILE

みかみ・しんじ●『バイオ』シリーズの生みの親として知られるカプコン開発プロデューサー。'96年3月発売の『バイオ ハザード』の大ヒットで一躍脚光を浴びた。

検証『バイオ3』パートI

ここでは、今回入手した画面写真＆資料を基に『バイオハザード3』のシステムや武器、キャラなど、さまざまな要素を検証していくぞ。ただし、これはあくまで編集部独自の予想なので注意しよう。これらの内容は詳細が判明しだい、続報でフォローしてくので、楽しみに待っていてね！

1 システムの変更はあるのか？

写真を見る限り、画面のレイアウトなどは特に変化はなさそう。また、移動システムや操作系など、もともとの完成度が高かったので、若干の変更はあるかもしれないが基本的には変わらないと思われる。ここで注目したいのが、右の2点の写真。まず1点は「追跡者」との戦闘で、ジルが「追跡者」に投げ飛ばされているところ。もう1つは、「追跡者」が階段を降りているところだ。上のインタビューにもあるように、キャラアクションのバリエーションは確実に増えている。



▶セーブはやっぱりインクリボン？



◀「追跡者」に投げ飛ばされる。このあとピヨる？



▶今までは安全地帯だった階段も今回は危険なのだ!!

↗派手なヤツとか、いろいろ。今回もムービーがちょいちょい出てくるんですけど、ムービー自体の使い方を変えてるんです。ストーリー重視のムービーじゃなくて、自分が何か働きかけをしたときに初めて見られるっていうかたちになってて。それも仕掛けのうちの1つって感じですね。仕掛けや謎に関しては、これまでは簡単すぎた部分があるんで、全体的にちょっとだけひねりを入れてあります。解きがいのあるものになってますよ。

謎の「追跡者」はなんとダッシュする！

――ゾンビ自体の変更点とかありますか？　「ゾンビが階段を上ったりする」って資料に書いてありましたけど？

三上：ゾンビが怪談を語ったりして(笑)。「俺の恐い話を聞けぇ」って(笑)。すんません…えーと、階段ですよね？　上り下りしますよ。これ『1』のときからできないかなーって思ってたんですが、技術的に難しくて無理だったんですよ。だから今回はやろうってことになって。でも途中で、担当のプログラマーが3日ぐらい休んじゃったことがあって、「やっぱり原因は"階段"だろうなあ」って(笑)。たまたま風邪でダウンしただけだったんですけどね(笑)。プログラマーの苦労の甲斐あって今回は実現しましたね。

――画面写真を見ると全体的に、ゾンビの数がかなり多いなって感じましたけど？

三上：やっぱり市街地っていう広い空間を恐怖で埋めるには、ある程度、圧迫感とかないといけないんで、どうしてもゾンビの数を増やさなきゃならなかったんです。広いストリートで背景だけがやたら広がってて、1人とか2人で「ウオオッ」とかいっても寂しいんで。ゾンビがそこにウジャウジャっているほうが恐いですからね、絵的にも。

――「追跡者」という、これまでのシリーズにない謎の敵を登場させた狙いっていうのは？

三上：街中って閉鎖的空間ではないですよね。そのなかで、ある程度追い詰めらるような恐さをゲーム全編を通して出したかったんです。ずっと狙われてるんだよ、どこに潜んでるかわからないよっていう。恐いですよ、こいつ。ダッシュしてきますから(笑)。部屋を移動しても追ってくるし、ミサイルランチャーも撃ってくるんで。

――この「追跡者」が最終的な敵ってことは？

三上：それはわかりません。ディレクターに聞いてこようかな(笑)。でも、どこに出てくるかわからない、めちゃめちゃしつこい謎の存在です。人間って実は、自分のなかで「恐い」っていうイメージを膨らませてしまうのが、一番恐いじゃないですか。こいつには意外性のある登場をたくさんさせて、プレイヤーに恐怖を植えつけていきたいんです。例えば窓ガラスをパリーンって割って犬が襲ってきたっていうことを一度経験しちゃうと、次から窓ガラスがあると「来るんじゃないか!?」って思っちゃいますよね。それをもっと徹底させたっていう、そんな存在なんです。

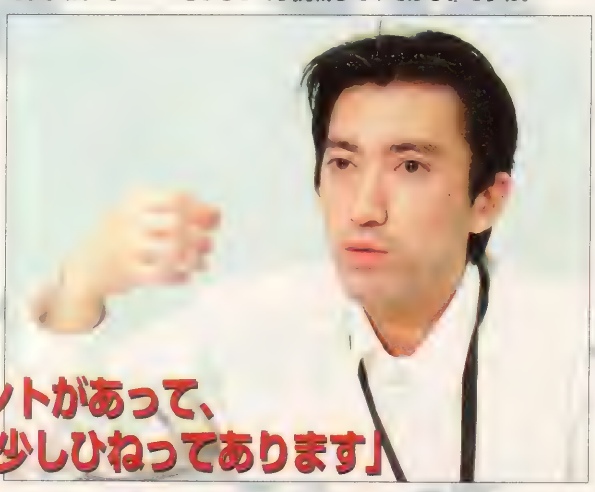
「『3』であることのプレッシャーはあります」

――『3』に対する、自信とプレッシャーは？

三上：うーん、プレッシャーはそうとうキツイですよね。¥5,800で売ったときに、¥5,800だけの価値を生み出すっていうことには自信あるんですよ。ただ、ユーザーってそうじゃないじゃないですか。『バイオ』シリーズの『3』だっていう見方をしてくる。そこに、¥5,800っていう値段は関係ないんですよね。そこがやっぱりプレッシャーになってるのかなって気がします。フタを開けてみないと、ユーザーさんにはどう思ってもらえるか、正直いってわからない。不安はありますね。

――最後にファンのみなさんへのメッセージをお願いします。

三上：ひとことでいうと、『3』は本当に『バイオ』が好きな人のために作った作品です。ラクーンシティの街を思う存分歩き回れるし、恐さっていう部分でも、ゾンビたちがさらに脅威になるはずだし、「追跡者」もこれでもかってぐらいに追い詰めてくる。でもアクション的にうまくなればカッコ良くも戦えるっていう。だから今回は全体的に見て、今まで以上にアクションゲームの要素が強いなっていう感じです。『バイオ』が好きなら、ぜひじっくり挑戦してみてほしいですね。

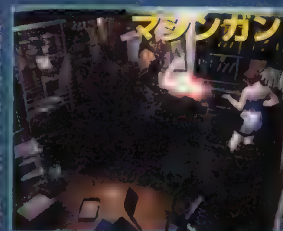


「大きな分岐イベントがあって、謎解きや仕掛けも少しひねってあります」

検証『バイオ3』パートII

2 どのような武器があるのか

現時点でわかっている武器は、ハンドガン＆マシンガン、そして敵が持つミサイルランチャーの3種類。これだけとは考えられないので、さらに強力な武器が用意されているに違いない。



▶連射力が高く、非常に使い勝手がよかった。「追跡者」に攻撃が効かないというから、若干威力が落ちるのかも！



◀「追跡者」が持つ武器。名前からしてかなりの攻撃力がありそう。奪って攻撃に転じるなんて展開も？

3 ジル以外のキャラは出るの？

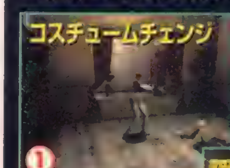
『3』の主人公はジルということだが、下の写真ではジル以外の人間が登場している。その格好からどうやらSTARSのメンバーであることが予想される。クリスが登場する可能性も？



▶画面左下にいる人物を操作するジル。もしかして、アルファチームの一員であるブラッドかも？

4 隠し要素は健在？

隠し武器やコスチュームチェンジなど、オマケ要素も充実している『バイオ』シリーズ。『3』にもこれらの隠し要素がある可能性が高い。隠し武器で"波動拳"があったら楽しいね（やっぱり無理？）。



◀『1』のジルのコスチュームチェンジ後の姿。今作での服とイメージが似ている。ヘソ出しがポイント？



▶弾数無制限が隠し武器の特徴。ロケットランチャーを超える強力な武器はあるのか？



◀『2』で話題になった隠しキャラ。今度は豆腐じゃなくて、冷蔵庫なんか面白いかも。


PlayStation
ワハハ!
アラッ!?
うひょ!!
ドラゴンクエストの
あの「不思議のダンジョン」シリーズ最新作がついに登場!!
ドラゴンクエストのモンスターたちが、
トルネコとグレートでファンキーなバトルを繰り広げるぞ!!
さあ、きみはダンジョンの奥の奥、そのまた奥まで、無事たどり着けるか!?
1,000回遊べるダンジョンRPG
モンスター：な、なんと!総勢132キャラ!
アイテム：つかいこなせるか!? 148種類!
ワナ：15種類の楽しい仕掛けがあるぞ!
ダンジョン：ぜんぶで8つ。ホントかな～?
'99年9月発売予定
デュアルショック対応予定
企画制作／株式会社チュンソフト 製造販売／株式会社エニックス
※ご不明な点は、右記チュンソフト質問ダイヤルまで Tel.03(5272)5155 ※受付時間：月曜日～金曜日（祝・祭日はのぞく）13:00～17:00
〒160-0022 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階 http://www.chunsoft.co.jp
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©1999 CHUN SOFT/アーマープロジェクト/バードスタジオ/すぎやまこういち/ENIX



楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
モンスターがいっぱい!
オニューのおもしろゲーム!!
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
DRAGON QUEST
トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン


電撃攻略王
やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
魔法世界「ルナ」を120%冒険できる!!
LUNAR 2
ETERNAL BLUE
プレイステーション版
完全攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集
5.27発売
<定価>
本体950円+税
見やすい、マップ&チャートでエンディング後のダンジョンまで徹底攻略。
また、すべてのブロマイドの入手方法まで完全掲載しているゾ。
まさに電撃だけの"完全"の名にふさわしい一冊だ!!
マリオネットカンパニー
～ザ・コミュニケーションバイブル～
公式攻略ガイド
電撃PlayStation & 電撃G'sマガジン特別編集
好評発売中!!
定価：本体1,400円+税
スーパーロボット大戦コンプリートボックス
7.1 発売予定
完全攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　予価：本体1,200円+税
ポケットダンジョン
6月上旬発売予定
公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　予価：本体950円+税
LORD OF MONSTERS
6.10 発売予定
公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　予価：本体950円+税
©1999 MICRO CABIN CORP　©1994 GAME ARTS　©1999 角川書店／ESP／GAME ARTS／VANGUARD
発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03-3238-8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



スーパーロボット大戦

コンプリート超攻略

電撃だからできた！　完全独占発売直前先行攻略開始！
保存しておかないと後悔すること
間違いなし！　キミは戦いの真実を見る……

スーパーロボット大戦CB

コンプリートボックス

スーパーロボット大戦F完結編

スーパーロボット大戦 コンプリート 超攻略

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

いよいよ発売となる『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』の魅力をおさらいするとともに、『第2次』の完全攻略をお届け！

WE LOVE S.R.W

システムが、もっとも遊びやすいと評判である、シリーズ最新作「F」&「完結編」のものに変更されたのはファンでなくてもうれしいよね 今回攻略している「第2次」は、ルート分岐もなく、やや単調に思えるかもしれないがシリーズの原点と言える作品なので、一度はプレイしてもらいたい。

スーパーロボット大戦コンプリートボックス	
6/10 S・RPG	▶¥6,800(予)・(CD2枚組) ▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

発売直前!『コンプリートボックス』の魅力を再検証&『第2次』を完全攻略



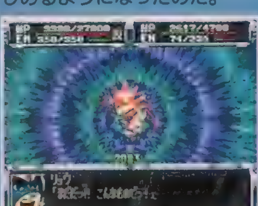
決戦の時まであとわずか!!

いよいよ、待望の発売まであとわずかに迫った「コンプリートボックス」。「第2次」、「第3次」、「EX」と、3本のシリーズが詰め込められたこのゲーム、どれから遊ぶかはプレイヤーの自由だが、やはりその壮大なストーリーを楽しむためにも、発売された順番にプレイしていきたい。そこで今回は、シリーズの本格的な幕開けとなった「第2次」を攻略していくぞ!! それも、第1話から最終話に至るまで、いきなりの完全攻略!! 入手アイテムからマップイベントまで、各シナリオごとの重要データを徹底紹介していく。が、その前に、「コンプリートボックス」で生まれ変わった3本の作品の魅力を、改めて検証していくぞ!!

ココがスゴイ!!『CB』で生まれ変わった3本の『スパロボ』

▼システムを「F」に統一

作品を重ねるごとに進化を重ねてきた『スパロボ』シリーズは、1作ごとに細かいシステムが異なっている。そこで今回の「コンプリートボックス(以下CB)」では、すべての作品のシステムが最新作「F」と同種のものに統一された。インターミッションでできることの少なかった「第2次」でも、武器改造やパイロットの乗り換えなどが楽しめるようになったのだ。



▲グラフィックは、すべて最新データで再現されている。

▼全キャラクターにボイスを収録

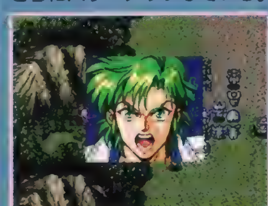
すべての登場キャラクターに戦闘時のボイスを追加。そのほとんどが新規収録であり、登場声優は「F完結編」を上回る約140人。さらに「F」でも好評だったDVEシステム（イベント中に名セリフを喋ってくれるシステム）も再現されている。なお、各キャラは基本的に原作と同じ声優さんが演じているが、何人かは、原作とは異なっている場合もあるぞ。



▲「第2次」にしか登場しないマイナーキャラにもちゃんと声が!!

▼追加、改良要素がとにかくスゴイ!!

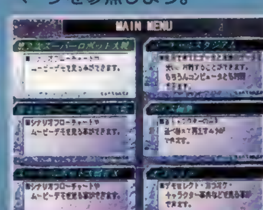
グラフィックの完全リメイクはもとより、合体・変形などのデモCGを大量に追加。さらにオリジナル版には登場しなかった新たなキャラやユニットも追加されている。また、パイロットによっては戦闘時の表情のバリエーションが追加されていたり、マップ兵器を使ったときのカットインが新規追加されていたりと、戦闘マップでの演出がさらにパワーアップしている。



▲魔装機神系は、全員マップ兵器のデモが追加されたぞ。

▼おまけDISCがこれまたスゴイ!!

『CB』には、3本もの本編を収録したDISC1に加えて、数々のおまけ要素を詰め込んだDISC2がもれなく同梱されるのだ。キャラクター図鑑、カラオケモードなどのお馴染みのものに加え、シリーズ初となる対戦モードや、ボイスを使ったおまけモードなどを収録。これだけでも十分楽しめる贅沢な内容。その詳細に関しては、右のページを参照しよう。



▲ただ見ているだけでも楽しい。史上最大のボリュームを誇るのだ。

はみ出し乱入対談…その1

担当ライターB：うわわ、とうとう欄外にはみ出しちゃいましたね。編C：読みにくいうえに小さすぎる。編A：攻略が始まっちゃったからね。で、今回は『第2次』についてだ。B：お話の基本ラインはオリジナルと同じですが、データがかなり違ってますね。C：オ➡

驚愕のボリュームを誇る内容!!

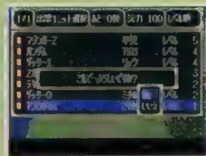
DISC 1

3本の「本編」を完全収録!!

ＤＩＳＣ１の中には、完全リメイクされた３本のゲームを完全収録。そのどれもが、新作を製作するのと同じだけの手間をかけてリメイクされているのだ。シリーズ物とはいえ、もともとは単品だったゲームが３本も入っているのだから、ボリューム的にも通常のゲームの３倍!! まさに驚きのコストパフォーマンスを実現した。

第２次スーパーロボット大戦

壮大なストーリーの幕開けとなった、記念すべき作品。リメイクに伴い、ロボットやキャラのデータが大幅に変更された。オリジナル版と違い、乗り換えや改造が可能なので、難易度は低くなったようだ。シリーズ初心者にはうってつけの作品となっているぞ。



◀登場キャラは非常に少ないが、初心者に優しい難易度。

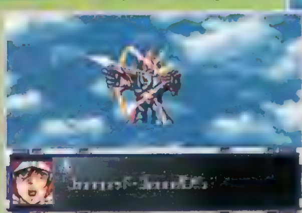
次のページからいきなり攻略開始!!

第３次スーパーロボット大戦

シリーズの人気に火がついた大ヒット作品。物語性が重視され、選択肢によってストーリーが変わるマルチシナリオが導入された初めての作品でもある。シナリオ、バランスともに、シリーズでもっとも優れていたという声もあり、今なお高い評価を受けている。今回の「CB」版でもそのダイナミックなマルチストーリーは、忠実に再現されているぞ。



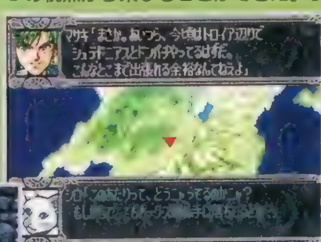
▲ダイターン、ライディーンなどが新たに追加された。シナリオも重厚で、何度でも楽しむことができた。



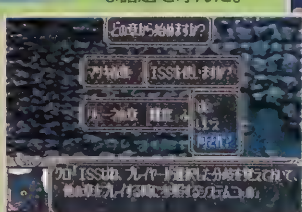
◀グラフィックは完全リメイク、さらにボイスも完全収録され、かつての名作が見事に甦ってくれた。

スーパーロボット大戦EX

シリーズの外伝的なストーリー。地底世界ラ・ギアスを舞台に、オリジナルキャラを中心にしたストーリーが展開。マサキ、リューネ、シュウの３人の中から主人公を選ぶことができ、１つの物語を３つの視点から楽しむことができた。また、新システムのＩＳＳを使うことにより、それぞれのシナリオが密接にリンクしていくことも大きな話題を呼んだ。



▲物語の大筋は同じだが、選んだ主人公によってその内容はまったく異なる。実質３本のストーリーが楽しめた。



◀別のシナリオのクリアデータを読み込み、シナリオの矛盾をなくすＩＳＳ（今風にいうならザッピングシステム）を搭載。

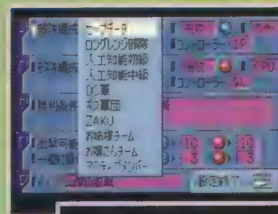
DISC 2

数々の「お楽しみ」をぎっちり濃縮!!

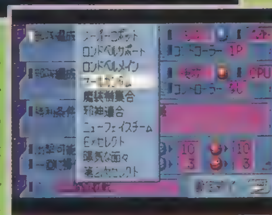
ＤＩＳＣ２には、さまざまなオプションをみっちり搭載。キャラクター図鑑、ロボット大図鑑、そしてカラオケモードなど、シリーズお馴染みのお楽しみ要素は、すべてこちらのＤＩＳＣに詰め込まれている。さらに、ゲームの詳細なデータや、シリーズ初の対戦モードの収録など、とにかく贅沢な内容となっているぞ!!

バーチャルスタジアム

全「スパロボ」ファンが夢にまで見たユーザー同士の対戦がついに実現。ターン数や勝利条件などを設定し、本編でのセーブデータを使って対戦をすることが可能なモード。あらかじめ用意されたチームを使用したり、COMと対戦することも可能。ただし残念ながら、対戦で得られた経験値や資金を、本編のデータに戻すことはできないのだ。



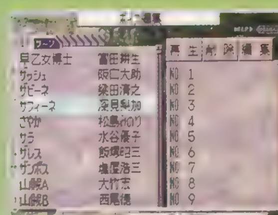
◀セーブデータを持ち寄って、友だちと対戦だ!!



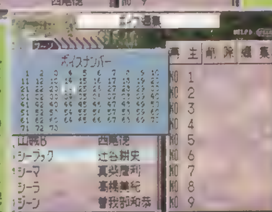
▶あらかじめ用意されたチームは21種類!!

ボイス編集

ゲームで使われたボイスを自由に編集して、聞くことができるモード。各キャラの名セリフを組み合わせて、オリジナルの会話を作るという楽しみ方が可能なのだ。戦闘中のボイスだけでなく、ＤＶＥやゲームには使用されていないサービスボイスも大量に収録されている。うまく組み合わせれば、原作の名場面を再現することだってできるのだ。



◀再生したい順番にセリフを選んでいくだけ。



▶全キャラのセリフを完全収録。とにかく数は膨大!!

ゲームデータ

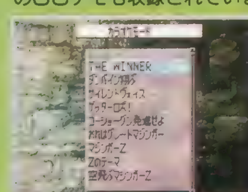
『第２次』、『第３次』、そして『ＥＸ』に関する、オリジナル版のデータを収録。オリジナル版のシステム解説や、シナリオフローチャートなどを参照することができるのだ。とくにシナリオチャートは、『CB』を遊ぶときにも役に立つぞ。



◀『EX』に関しては設定資料も満載。

オプション

キャラクター図鑑、ロボット大図鑑、カラオケモードなど、シリーズお馴染みのオプションを３本分まとめて収録。図鑑を埋める楽しみはなくなったが、最初からすべて閲覧できるのだ。また、新作のCGデモも収録されているぞ。



◀これだけで相当なボリュームなのだ。

はみ出し乱入対談…その２

リジナル版のモビルスーツって、HP300くらいしかなかったからね。ユニットデータは「第３次」が基準かな。Ａ：それにしても「第２次」で困ったのは精神コマンドだね。Ｃ：そうそう、それぞれのキャラの持ってるコマンドが、ほとんど同じ。それも基本的な物ばか➡

第1話から最終話までを完全フォロー！！

『第2次スーパーロボット大戦』完全攻略！

『第2次』の基本システムから、全26話のイベント＆入手アイテムデータを紹介。クリアが難しいと思われるマップにはワンポイント攻略付き。

●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します その前にある数値はターン数です「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。
また、座標は（横軸、縦軸）で表されていて、マップ左上が（00、00）です。例えば（05、06）なら、マップ左上にカーソルを合わせ、右に5つ、左に6つ移動させた地点となります

まずは基本システムを覚えよう!!

全体的なゲームの流れは右のとおり。これは最新作「F」に準ずるものだが、基本的にはオリジナル版とそんなに変わってはいない。しかし、細かい部分でかなりのパワーアップをしているので、それぞれのパートごとのポイントを紹介していこう。もちろんこれは「第2次」に限らず、「CB」に収録されたすべてのシリーズに共通していることだぞ。



ストーリーイベント

登場キャラクターたちの会話によりストーリーが進展していくパート。画面の構成は「F」と同じなので、ファンにとってはとても馴染みやすいだろう。『第2次』の場合、分岐もないのでストーリーもわかりやすい。戦闘マップに入る前と、戦闘マップ終了後の両方に挿入されるぞ。



◀「第2次」のストーリーイベントはあっという間に終わる。

戦闘マップ

戦闘マップは、戦術級のSLGでの戦いとなる。マップに入る前に出撃するユニットを選ぶことになるが、『第2次』の場合は仲間になるキャラがそう多くないので、ほとんどすべてのユニットを出撃させることが可能だ。戦闘マップに入ってからは、ターンごとにユニットの移動＆攻撃を繰り返し、マップごとに定められた勝利条件を目指して戦っていくことになる。勝利条件は、敵の全滅だけでなく、特定のボスを倒す、味方ユニットを守るなど多彩。そのマップによって作戦を変えていこう。



◀まずは出撃ユニット選択。とくに考える必要はない。
◀自分のユニットを操作して、敵と戦っていくのだ。

マップ中のイベントを見逃すな!!

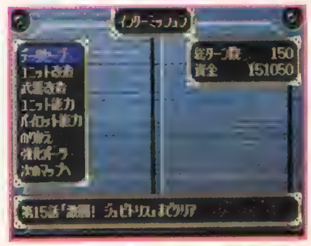
マップ中にイベントが発生したり、特定のパイロット同士が戦闘をすることで特殊な会話が発生することも。原作で因縁のあったキャラ同士は、積極的に戦わせよう!!



▶特殊な会話は数多く用意されている。すべて探せる!?

インターミッション

戦闘の準備を整える画面。戦闘マップをクリアするごとにこの画面になる。ユニットや武器の改造や、パイロットの乗り換えなどを行うことができる。シリーズではすでにお馴染みのシステムだ。ただ、オリジナルの『第2次』ではできなかったことばかり。ここでは改めて、インターミッションでできることを紹介していくぞ。



▲データのセーブやステータス参照も、この画面で行うことになるぞ。

パイロットの乗り換え

パイロットの乗り換えを行う。『第2次』では、モビルスーツ系とマジンガー系のみ可能。ただ、オリジナル版ではできなかったためか、ユニットが余ることはほとんどない。アムロを常によいユニットに乗せ換えることは鉄則。



◀いきなりアムロをZガンダムに乗せれば、序盤がラクだぞ

ユニットの改造

ユニットの改造を行う。改造できるのはHP、装甲、運動性、などの5カ所で、『第2次』の序盤では5段階までの改造が可能。物語の途中で、10段階までの改造が可能になるのだ。もちろん、改造には資金がかかるぞ。



◀かなりの資金が必要なので、ポイントを絞って改造だ。

武器の改造

各ユニットの武器を改造する。ユニットに装備されたすべての武器が改造可能で、改造することで攻撃力が上がる。やはり序盤は5段階までしかできない。物語の途中で、10段階までの改造が可能になるぞ。



◀すべての改造は無理。ゲッタービームなど、よく使う武器に絞ろう。

アイテムの装備

戦闘マップで入手したアイテム（強化パーツ）を装備する。改造の資金が足りないときはアイテムで補おう。アイテムを装備できる数は、ユニットごとに異なっている。基本的に、強いユニットほど装備できる数は少なくなるぞ。



◀貴重なアイテムは、よく考えて各ユニットに配分しよう。

はみ出し乱入対談…その3

りで、特殊なコマンドはほとんどないね。B：オリジナル版でもそうだっけ？ A：オリジナル版と同じかどうかはちょっと判断つかないなぁ。B：でもある意味わかりやすいね。C：まぁね。初心者にはいいかもね。基本コマンドばかりだし。我々のような、ヘビーな➡

●アイテムの略称は以下のとおり。MC＝マグネットコーティング、Pタンク（同S）＝プロペラントタンク（同S）、Rキット（同S）＝リペアキット（同S）、Aモーター＝アポジモーター、Mブースター＝メガブースター、Cアーマー＝チョバムアーマー、HBアーマー＝ハイブリッドアーマー、Bセンサー＝バイオセンサー、対BC＝対ビームコーティング。●（※）……射程が1の武器に装備しても、射程は増えないので注意。

戦略マップでのポイント

ボスを倒してアイテムをゲット!!

アイテムは、ボスクラスの敵を倒すことで入手できる。ただし、場合によってはアイテムを持っている敵が撤退してしまうこともあるので注意。貴重なアイテムを持った敵は逃がさないように。そのアイテムの一覧は右のとおりだが、「第2次」では登場しないものも含まれているぞ。


▲アイテムは長所を伸ばすように装備していこう。

アイテム名	効果
ブースター	移動力＋1
メガブースター	移動力＋2
サイコフレーム	限界反応＋20、運動性＋12
バイオセンター	限界反応＋5、運動性＋8
アポジモーター	移動力＋1、運動性＋3
マグネットコーティング	限界反応＋10、運動性＋5
Iフィールド発生器	ビーム兵器のダメージを軽減
プロペラントタンク	エネルギー50回復（使い捨て）
プロペラントタンクS	エネルギー200回復（使い捨て）
ミノフスキークラフト	タイプが陸空、空の地形適応がAに
高性能レーダー	武器の射程が1増える（※）
チョバムアーマー	HP＋200、装甲＋50
ハイブリッドアーマー	HP＋300、装甲＋100
ハロ	限界反応＋20、運動性＋15、移動力＋2
対ビームコーティング	ビーム兵器のダメージを軽減
リペアキット	HP2000回復（使い捨て）
リペアキットS	HP全回復（使い捨て）
超合金Z	HP＋200、装甲＋150
超合金ニューZ	HP＋300、装甲＋200
リローダー	残弾回復（使い捨て）
バイオニックコンデンサー	EN＋50

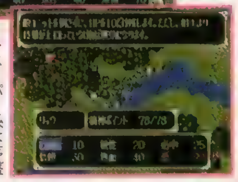
マップ兵器をうまく使え!!

複数の敵を同時に攻撃できるマップ兵器をうまく使えば、勝利はより近くなる。「第2次」でのマップ兵器搭載ユニットは、母艦を除くとサイバスターとZZのみ。敵の行動を先読みし、一網打尽を狙え!!

精神コマンドを活用せよ!!

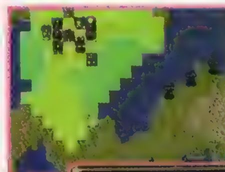
精神コマンドとは、RPGで言うところの魔法に相当する便利なコマンド。これを使いこなせば有利に戦うことができる。ただし、「第2次」で登場するキャラは基本的なコマンドしかもっていないので、深く考える必要はない。スーパー系は必中と熱血、リアル系は集中とひらめきを中心に使っていこう。また、総じて精神ポイントが少ないので、使うタイミングには注意しよう。


◀同じキャラでも、作品によってコマンド内容は変わるぞ。


▶スーパー系は序盤は精神ポイントを温存しよう。

敵の特性を利用したオトリ作戦

敵は、基本的にHPの少ないユニットを優先して攻撃してくる。また、近くに修理装置を持っているユニットがいればそちらへの攻撃を優先してくる。こうした特性を利用して、敵を誘導することも立派な戦略の1つだ。敵を1カ所に集めたいとき、逆に分散させたいときは、回避率の高いオトリのユニット（パイロットは、アムロがベスト）を使って、うまく引っかき回していこう。


◀アムロはオトリとして非常に役に立ってくれるぞ。


▶ひらめきをかけたメタスで、ボス敵の目をそらすのも有効。

全26話 戦闘マップ攻略

「第2次」シナリオチャート

第1話「救出!! Zガンダム」
第2話「謀略の町」
第3話「ダカールの制圧」
第4話「ストライク・バック」
第5話「裏切りの荒野」
第6話「[illegible]」
第7話「突破!! ラインX1」
第8話「マークXの罠」
第9話「[illegible]」
第10話「マリオネット・フォウ」
第11話「[illegible] ヴァルシオン」
第12話「ラサの攻防」
第13話「シロッコの影」
第14話「宇宙へ……」
第15話「[illegible] ジュピトリス」
第16話「脱出」
第17話「ソーラレイ発射」
第18話「潜入! コンペイトー」
第19話「[illegible]」
第20話「突破!! グラナダ要塞」
第21話「時間よ、止まれ」
第22話「大気圏突入」
第23話「[illegible]のシロッコ」
第24話「ギルギルガンの亡霊」
第25話「ラストバタリオン再び」
第26話「[illegible]」

第1話から最終話までの、イベントとアイテムデータを完全公開。とくに説得イベントと援軍のタイミングは非常に重要なデータとなる。あらかじめ把握しておけば、マップ攻略がスムーズになるハズだ。[illegible]のキャラ同士が説得をすると発生する特殊な会話に関しては、ここではあえて書いていない。ぜひ自分で探してみよう。基本的に原作で因縁のあるキャラ同士で発生するので探すのはそう難しくないぞ。

STORY

来たるべき宇宙からの侵略に備え、一刻も早い地球圏の統一を図ろうとする男がいた。その男の名は、ビアン・ゾルダーク。彼は、早急な統一には武力統一しかないと考え、秘密結社DC（ディバイン・クルセイダーズ）を設立。その圧倒的な軍事力により、瞬く間に世界の8割を占拠してしまうのだった。そんな中、DCの支配を逃れたスーパーロボットたちは、DCに抵抗するべく旗艦ホワイトベースへと次々と集結していく。そして、宇宙や地上で、DC軍との熾烈な戦いを繰り広げることになるのだった……。そんな中、DC軍にグランゾンと呼ばれる謎のメカが出現。明らかに地球の物ではない、そのメカの正体とは……。

第1話 救出!! Zガンダム

●まずはサクッと片づけよう!!

3E：シャア、デニム、ジーン出現。ジーンが味方に近づくか、6Pでシャア、デニム、ジーンが生存していればジーンの暴走イベント。敵全滅後、カミーユ登場。**アイテム：シャア／MC、デニム／Pタンク、ジーン／Rキット。**★まずは前哨戦。アムロとゲッターを中心に展開していけば苦戦はしないハズ。


◀敵の数は少ないので、大胆に接近だ。ジーンに近づくとこんなイベントも。


▶ジーンのイベントを起こすと、シャアが動き始めるので注意しよう。

第2話 謀略の町

●勝手に動くゲッターQを守りきれ!!

テキサスマック出撃不可。3P：テキサスマック出現、ゲッターQはNPCに。3E：敵の増援出現。ジェリド、HP30%以下で撤退。アムロが座標（41、01）に入るとイベント発生。クリア後、ガンダムがGアーマーに変形できるようになる。**アイテム：ジェリド／MC、カクリコン／Pタンク、ランバ＝ラル／ブースター、アコース／Rキット、コズン／Rキット。**★2Eまでにゲッター Qや敵のユニットを攻撃すると、その時点でテキサスマックが出現し、ゲッターQはNPCになるぞ。クリア時、ゲッターQが生き残っていれば仲間になるのだが、勝手に動き回るので生き残らせるのはやっかい。足の速いユニットでゲッターQを守るように展開していこう。

はみ出し乱入対談…その4

ユーザーだと物足りないかも。A：それと、最大精神ポイントが少ないのも特徴だね。序盤は熱血1回使っただけでポイント切れ。スーパーロボットがチト扱いにくいね。B：でもバランス的には結構取れているからいいけど。A：うむ。ユニットデータが変更されたっ➡

第3話 ダカールの制圧

●F91登場!! かなりラクになるぞ!!

5P：シーブック登場。4E：敵増援。アムロがララァを説得すると、ララァが仲間に。**アイテム：シャア／リローダー、ララァ／MC、ガイア／PタンクorPタンクS、マッシュ／Pタンク、オルテガ／Rキット。**★強敵シャアは、5Pに登場するシーブックにまかせよう。ただし、F91にはまだヴェスバーがないので注意。


◀ララァはアムロで説得するとその場でエルメスごと仲間になってくれるぞ。

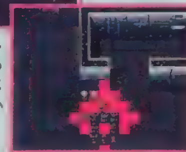

▶待望のF91。まだヴェスバーは使えないが、それでも十分頼もしいぞ。

第7話 決闘!! ラインX1

●待望!? サイバスター仲間に!!

1P：サイバスター登場、仲間に。ラインX1を倒すとクリア。クリア後ボス登場。**アイテム：ローレライ／HBアーマー。**クリア後、ララァがいれば仲間から外れ、マジンガーZがJSにパワーアップ。さらに補給物資として、資金30000と強化パーツを入手。★奥にいる敵も順次進軍してくるので、積極的に動く必要はないぞ。

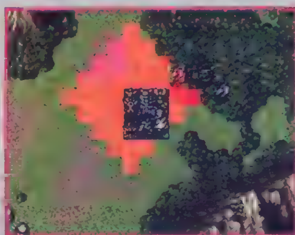

◀エルメスは出撃できない。アムロはガンダムに乗せ替えておくこと。


▶あまり先行しないよう、なるべく固まってじっくり進んでいくように。

第4話 ストライク・バック

●基地の上で、じっくり防衛しよう!!

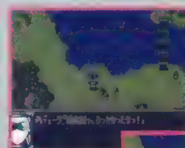
4E：敵増援。カクリコンにとどめをさしたパイロットがカミーユだった場合、イベント発生。**アイテム：ジェリド／ブースター、カクリコン／リローダー、ガイア／PタンクS、マッシュ／PタンクorPタンクS、オルテガ／RキットorRキットS、マシュマー／MC。**★あまり散開せず、マップ中央の基地で迎撃するとラク。

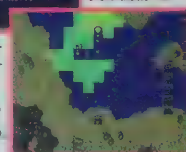

▲敵はわらわらと寄ってくる。が、基地の上で戦っていれば苦労はしない。

第8話 マ=クベの罠

●いよいよグレンダイザー登場だ!!

マジンガーZ強制出撃。3P：味方の増援。1E：グレンダイザー、偽グレンダイザーに。5E：敵増援出現。**アイテム：マ=クベ／PタンクS、偽グレンダイザー／Mブースター、ミネルバX／リローダー。**マ=クベがダメージを受けるとボロットとグレンダイザーが登場。ミネルバXは甲児で説得可能。説得すると仲間に。


◀最初はマジンガーZのみ。マップにいるグレンダイザーは、実は偽物だ。


▶ミネルバXを説得したら、すぐに左方向へ。味方援軍はマップ左に出現する。

第5話 裏切りの荒野

●地上ユニットにブースターを!!

カミーユ強制出撃。フォウのサイコガンダムはNPC。3E：あしゅら男爵が出現、サイコガンダムとビグザムを回収し撤退。4E：敵増援出現。フォウがビグザムを攻撃するとイベント。**アイテム：ランバ=ラル／Mブースター。**★動きにくいマップなので、足の遅い地上ユニットにはあらかじめブースターを装備させておこう。

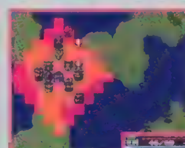


▲とにかく足場が悪い。アムロはエルメスに乗り換えておくように。

第9話 復讐の風

●誘導ミサイルに「必中」は必携!!

4P：ジュドー（ZZガンダム）登場。1E&2E：敵増援出現。マ=クベを倒すとマップクリア。クリア後、ミネルバXは仲間から外れる。**アイテム：マ=クベ／Cアーマー。**★2ターン目の敵増援で現れる誘導ミサイルは、強烈な回避率と命中率を誇る。スーパー系で攻撃する場合、必ず必中をかけておくように。


◀増援が多いので、ザコは1機でも多く潰す。ユニットを遊ばせないように。


▶誘導ミサイルはモビルスーツか必中をかけたスーパーロボットで対処。

第6話 敵要塞を破壊せよ

●胡蝶鬼を倒す!? 倒さない!?

6P：サイバスター登場（次のターン撤退）。2E&5E：敵増援出現。ブランはHP50%以下で撤退。胡蝶鬼はリョウで説得可能。（胡蝶鬼のHPが30%未満なら仲間に）。**アイテム：胡蝶鬼／ブースターorMブースター、ガイア／PタンクS。**★胡蝶鬼は仲間にしても途中で抜けるので、倒してアイテムをゲットだ!!



▲胡蝶鬼は、長い目で見れば、倒してしまったほうがお得だ。

第10話 マリオネット・フォウ

●アムロの出撃を忘れないように!!

6P：フォウの頭痛イベント（MAP上にカミーユとアムロがいる場合だけ、説得可能）。頭痛イベント前に説得した場合、必ず失敗する。クリア後、一時的にジュドーとシーブックが仲間から外れる。**アイテム：フォウ／Cアーマー、ジェリド／Pタンク、ライラ／Rキット。**★頭痛イベントまで、フォウに手を出さないように。


◀味方の初期位置が分散している。加速を使ってでも合流することが先決だ。


▶フォウの頭痛イベントが起こる前に説得してしまうと、失敗なので注意。

はみ出し乱入対談…その5

てことは1からバランス取り直しだったんだろうけど、かなりサクサクとは進めるバランスになっているみたい。C：でも資金が溜まりにくくない？　A：あ、それはある。なんか常に金に困ってたような。B：それはどの作品でも同じですけどね（笑）。A：しかし、➡

第11話 驚異!! 究極ロボ ヴァルシオン

●これが元祖!! ミデア護衛ミッション

5P：敵増援としてビアン（ヴァルシオン）出現。7P：マサキ（サイバスター）登場。同時に敵増援。ミデアが撃墜されたらゲームオーバー。ラドラがゲッターに倒されるとイベント。クリア後、νガンダム、グレートマジンガー、ゲッターロボG入手。**アイテム：なし。**★ミデアは勝手に攻撃するので、敵を近づけないように。



▲伝統ミッション、ミデア防衛。ミデアは動かないので、固まって防衛だ。

第15話 激闘！ ジュピトリス

●敵の射程範囲に注意して進め!!

4E：敵増援出現。シロッコがやられた場合、イベント。**アイテム：シロッコ／高性能レーダー、サラ／リローダー、ジェリド／RキットS、マウアー／PタンクS。**★ロザミアは説得できないので、まずは全力でコレを撃破しよう。敵は初期位置を動かないので、なるべく固まって左右のどちらかから進軍していこう。

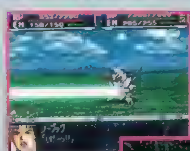


▲さすがにシロッコは強敵。対シロッコのために、ゲッターの力は温存しておこう。

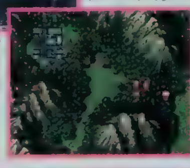
第12話 ラサの攻防

●ビグザムは基地から引きずりだせ!!

5P：シーブック（F91）、ジュドー（ZZガンダム）、さやか（ダイアナンA）登場。6E：敵増援出現。ビグザムのHPが50%以下になるとイベント発生。**アイテム：ドズル／対BC。**★ドズルを基地の上で倒すのはやっかい。いずれ進軍してくるのでそれまで粘ろう。新戦力が大量に追加されたあとなので、ラクだろう。



◀マップ中で再登場するF91には、待望のヴェスバーが追加されているぞ。



▶ドズルのビグザムは強敵。基地の上から動いてくるのを待ったほうがいい。

第16話 脱出

●せめてギュネイとレズンは倒そう!!

母艦が脱出ポイントにたどり着けばクリア。5P&10P&15P：ブライトが脱出ポイント教えてくれる。4E：敵増援出現。5E：過去にゲッターがラドラを助けている場合、ラドラは撤退。セシリーはシーブックで説得可能。これ以降、セシリーは行動しなくなる（反撃はしてくる）。**アイテム：カロッゾ／HBアーマー、ギュネイ／Bセンサー、レズン／ブースター、セシリー／MC、ラドラ／リローダー。**★マップ中に説明があるように、カロッゾに攻撃するのは無謀すぎる。最初から脱出ポイントを目指して移動しよう。母艦をいつでも脱出できる状態にしておき、ギリギリまで稼ごう。余裕があれば、ギュネイとレズンだけは倒しておきたい。

第13話 シロッコの影

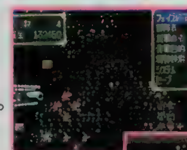
●プルの説得を忘れないように!!

ファ、出撃禁止。ネェル・アーガマが破壊されるとゲームオーバー。1E：これまでにカミーユが、ジェリド、カクリコン、ライラのいずれかを撃墜していた場合、ジェリドのイベントが発生。5E：敵増援出現。ハマーンは、HP70%以下になると撤退する。プルはジュドーで説得可能。説得後、プルは撤退する（ただし、先に攻撃していると説得不可能）。**アイテム：ジェリド／Cアーマー、ハマーン／Mブースター、マシュマー／MC、プル／リローダー。**★初期配置の敵はほとんどモビルスーツなので、こちらの攻撃もアムロやカミーユを中心に。プルは今後仲間になるチャンスがあるので、必ず説得しておくこと。なお、先にハマーンを倒すと説得できないので注意。

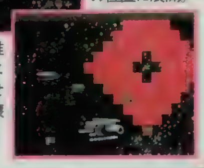
第17話 ソーラレイ発動

●全滅を狙わず、ミラーを攻撃だ!!

マサキが仲間から外れる。10ターン以内にすべてのソーラレイを破壊できないとゲームオーバー。4E&7E：敵増援出現。プルはジュドーで説得可能。ただし、以前に説得していない場合は説得失敗。以前に説得している場合、2回説得すると仲間に。**アイテム：グレミー／RキットS、プル／Bセンサー。**



◀制限ターンは厳しい。できるだけ早いターンで、これくらいの位置に展開。



▶念のために誰か足の速いユニットを先行させて、ミラーを壊していこう。

第14話 宇宙へ……

●サイコガンダムは放っておく!?

カミーユとロザミアが近づくとイベント発生。以後、ロザミアはカミーユの後をついて回る（味方に攻撃しなくなる）。5E：敵増援出現。**アイテム：ヤザン／ブースター、ダンゲル／PタンクS、ラムサス／RキットS、ロザミア／Mブースター。**★増援として出現するザクレロはかなり弱いので、スーパー系の気力稼ぎに。



◀ロザミアのサイコガンダムは、経験値を稼ぎたいなら倒してしまっていい。



▶敵の数が多いので、マップ兵器をうまく使って、一気に倒していこう。

第18話 潜入！ コンペイトー

●あせらず、じっくり攻めていこう!!

ジュドー、デュークは出撃禁止。5E：敵増援出現。クリア後、資金50000追加され、マサキが再び合流する。**アイテム：グレミー／Aモーター、ラカン／CアーマーorHBアーマー。**★防衛戦なので、敵の進軍を待って少しづつ各個撃破していくことが基本。ラカンとグレミーへの対処のため、スーパー系の必殺技は温存しよう。



▲初期配置の敵は多いが、少しずつ進軍してくる。中央に陣取り、じっくり攻めよう。

はみ出し乱入対談…その6

せっかく10段階改造が可能なのに、そこまで改造することはまずできないでしょう。マップ数も26話しかないし。B：でもシリーズ最初の作品だし、とにかくお話がわかりやすいのはいいね（笑）。インターミッションもあっという間に終わるし。A：「F完結編」では➡

第19話 月面の死闘

●1カ所に固まって迎撃していこう!!

マップ上にプルがいる場合イベント発生。プルがプルツーに倒された場合、イベント発生。**アイテム：ハマーン／Aモーター、プルツー／Cアーマー。**★ここではプルツーの説得はできないので、構わず攻撃しよう。ハマーンはゲッターの必殺技で一気に叩くこと。マップが広く敵も多いが、あまり分散しないほうがいい。



◀プルとプルツーが隣接していれば、こんなイベントも発生するぞ。

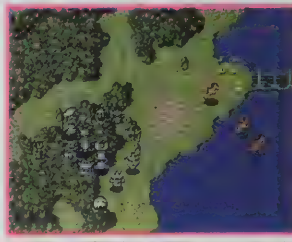


▶敵は少しずつ進軍してくるのでかなりラク。成長の遅れたキャラを鍛えよう

第23話 逆襲のシロッコ

●北を通るか、南を通るか!?

シロッコを倒すとマップクリア。2E：グランゾン出現、すぐに撤退。7E：敵増援出現。クリア後、ブライトが仲間から外れる。**アイテム：シロッコ／Cアーマー orHBアーマー、サラ／Bセンサー、レコア／サイコフレーム。**★7Eの増援はすべて誘導ミサイル。上下に分かれて出現するので、挟み撃ちに会わないように。



▲射程15の固定砲台を相手にしたくないなら、上へ展開。北の橋を使って進軍しよう。

第20話 決戦!! グラナダ要塞

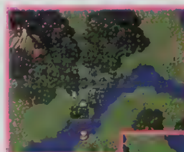
●グランゾンをどう対処するか!?

1E：敵増援として、シュウのグランゾン出現。5E：敵増援出現。7E：グランゾン撤退。**アイテム：ハマーン／Aモーター、シュウ／Cアーマー or Bセンサー。**★この時点でグランゾンを倒すことは不可能。7Eに撤退するのでそれまで耐えるしかない。最初のターンから全軍マップ南へ進軍し、グランゾンから離れるようにしよう。5Eの敵増援後は、再び北へ逃げる。グランゾンは味方が集まっているとマップ兵器を使うので注意。ひらめきをかけたメタスをオトリに使ってもいい。グランゾンはHP50%以下になっても撤退するが、攻撃するだけ無駄。ハマーンへの対処のために、スーパー系のENや精神ポイントを消費することは控えよう。

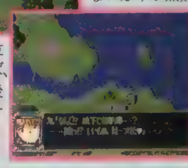
第24話 ギルギルガンの亡霊

●隠しユニットを見つけておこう!!

敵増援なし。プルがマップ上の特定座標(36,16)に入ると、クインマンサを発見。ギルギルガンを倒すと、メカギルギルガン出現。**アイテム：ギルギルガン／Mブースター、メカギルギルガン／ミノフスキーC。**★ギルギルガンは倒した時点でメカギルギルガンになるので、必ず自分のターンのときに倒すこと。



◀初期位置は挟まれているので、北へ展開。ハマーンは相手にしないほうが無難



▶プルがこの位置に待機すれば、マップクリア後クイン・マンサが手に入る。

第21話 時間よ、止まれ

●これも恒例!? 脱出イベント!!

14ターンまでに全ユニットが脱出するとクリア。1E&3E：敵増援出現。**アイテム：なし。**クリア後、ネェル・アーガマはラー・カイラムに。★ターン制限内に逃げ切ればOK。増援の敵は合計3体しか出現しないので、一切相手にしないように。ボスボロットなど、足の遅いユニットは最初から出撃させない方がオススメ。



▲出撃メンバー選定の時点で、足の遅いユニットは出撃させない。

第25話 ラストバタリオン再び

●とにかく強力な敵増援に注意!!

カロッゾを倒せばマップクリア。3E&4E：敵増援出現。セシリーはシーブックで説得可能。過去に説得していない場合、2回説得が必要。過去に説得している場合、1回でOK。**アイテム：カロッゾ／サイコフレーム、ギュネイ／MC、レズン／リローダー、あしゅら男爵／超合金Z、セシリー／リローダー、ハマーン／サイコフレーム、マシュマー／Cアーマー、キャラ／高性能レーダー、ランバ＝ラル／PタンクS、ラカン／RキットS。**★とにかく増援がボス級のユニットばかり。アイテムが惜しくないなら、ハマーンの部隊は無視しよう。スーパー系はカロッゾ戦に備えENと精神ポイントを温存だ。なお、クイン・マンサがあるなら、カミーユあたりを乗せておきたい。

第22話 大気圏突入

●守り切るより、全滅を狙っていけ!!

ラー・カイラムは動けない。ラー・カイラムが破壊されたらゲームオーバー。3E：&9E：敵増援出現。プルツーはジュドーで説得可能。プルツーがプルを倒していれば、プルツーが仲間になる。**アイテム：ハマーン／Aモーター、キャラ／リローダー、プルツー／MC、マシュマー／Rキット。**★制限時間は20ターン。敵を全滅できなくても、20ターンの間ラー・カイラムを守り抜けばクリア。敵はラー・カイラムしか狙ってこないので、ラー・カイラムは毎回防御し、毎ターンごとに回復を繰り返そう。ほかの敵は基本的に狙われないのでラク。20ターン待つまでもなく全滅できるだろう。ただし、ハマーンはほかのキャラも狙ってくるので注意。

第26話 暁の決戦

●これがいよいよ最後の戦いだ!!

増援、イベント、入手アイテムなし。ヴァルシオンを倒せばマップクリア。★いよいよ最後の戦い。このマップに入る前に、すべての資金を使い切って改造をしておこう。前のマップで大量にアイテムを入手しているハズなので、装備アイテムのチェックも忘れないように。全滅は考えず、ザコとは気力を上げるために戦うと考えよう。ゲッターのシャインスパークなど、強力な武器を使えるようになったら、一気に接近してヴァルシオンを落としてしまおう。シュウは無視したほうが無難。常に気力とENに注意しながら戦っていこう。

そして戦いは、『第3次』へ続く……

はみ出し乱入対談…その7

インターミッションを気合入れて見ないと、お話わからなくなったからね。B：圧倒的に登場原作が少ないからでしょうね。あっという間にνガンダム出てくるし。もう手に入るの？　みたいな。A：バランス的に物足りない部分はあるな。でも初心者が遊ぶには最適だね。

4号連続特別企画 スパロボ開発元ウィンキーソフトに直撃

今だから語る『スパロボ』の本当の話 PARTⅢ

「スーパーロボット大戦」のすべてのシリーズを開発してきたウィンキーソフトに直撃インタビュー。長期連載3回目となる今回は、SS版『F完結編』から、最新作「コンプリートボックス」に至るまでのお話を掲載。

シリーズついに完結編へ!! 『スパロボF完結編』

――SS版「F」が2つに分かれ、いよいよ完結編なんですか。
寺：まあ、いろいろな大変な事情があって、（2本に分かれたことを）原作さんに説明して回ったら、笑って許してくれたのはガイナックスさんだけだったっていう（笑）。「わかりますよ〜」って言われた記憶が。まあ、頑張ってくださいみたいな話もされて。困ったのは出版社で、これで攻略本が2冊になるって。
――ユーザーにとっては嬉しい話じゃないですけど（笑）。金額的にはすごい……。
寺：プレッシャーはすごかったですね。社内でも言われましたから。社内の人間に、なんで分かれちゃったの？ って面と向かって聞かれたのが一番きつかった（笑）。
――2つに分かれても、ずっと作ってたんですよね？
寺：そうですね。8月ぐらいは大変だったです。資料まとめる暇もなくて、ザハッカーからテキサスマックにMAP兵器が付いてるって判断聞いたときに、それバグだよって言ってたら、制作の人間に「あ、入れときました」とか言われて（笑）。前作からの情報を扱いきれてなくて。

そして『F』がPSに登場!! PS版『F&完結編』

――で、「完結編」が出て、PS版ということになるワケですが、この移植にはどういった経緯が？
寺：というか、やっぱりPS版に移植してくれっていう声が本当に多かったんですよ。で、SS持ってないので「F」は当時やったことがない、というユーザーさんもたくさんいるわけです。で、そこら辺に対応しないと…と思ったわけです。まあ、実はそのときこれから発売される「コンプリートボックス」の制作も始まってたんですけどね。



▶（キャプション判読不能）

阪：で、移植に関しては非難もありましたけど。



▲（キャプション判読不能）

――非難の声より移植希望の声の方が強かったということですね。完全移植なのはやはり「コンプリート」が進んでいたのが原因でしょうか……？
庄：いや、結局完全移植とは言いながら結構変わってるところはあるんですけどね。CGデモとか、画面とか。

そして原点へ回帰!! 『スパロボCB』

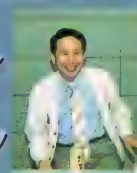
――そんなワケでやっと「コンプリートボックス」の話になるのですが。
高：シリーズ物ですから、「第4次」ともなると確実に以前のシリーズでのネタが出てきちゃうじゃないですか。「第2次」のときはああだったとか、一緒に戦ったとうのこうのとかって。そうすると、じゃあ「第2次」ってどんな話だったんだろうっていう興味が出てくると思うんです。新しいユーザーですと。でも、遊びたいと思っても（ソフトが）ないっていう事実があるんですよね。やはり「コンプリートボックス」的なものは必要なんじゃないかな、っていうのは以前から思ってはいたんです。うち（ウィンキーソフト）の中でも、現状で過去のシリーズがどれだけ遊べるものか？ という興味もありまして。
――これまでは「F」と「完結編」がボリューム的に一番なのですが、「コンプリートボックス」はどうなんですか？
高：「コンプリートボックス」が最終的には一番ボリュームが大きくなると思いますよ。ヒストリー（DISC2）まで入れるともういろんな意味で大きくなっちゃいますね。なんかムービーはとにかくムチャしてたね。
寺：2週間ぐらいで作る予定が、1カ月ぐらいになったんです。最初OP以外にはCGは入れないはずだったんですけど。
高：今までの集大成なんで、過去のシリーズを全部一応おさらいして、グラフィックなり何なり、おまけ的なものを探してもらったんですけど、なにか物足りなかったんですよ。今更こんなものでは、みたいな。だったら描き起こしましょうと、どんどんそういう方向に（笑）。
鐘：で、いや別に止めはしないけど、とりあえず悔いのないように、という話をしてたら、なんかムービーが見るたびごとに増えていって（笑）。
寺：声に関しても、今まで録音したタイトルコールを入れて、声も結局「F」と同じくらいの規模で録り直して。
糸：グラフィックも描き足して（笑）。
――ほとんど新作ですね（笑）。それで改めて過去のシリーズを見てどうです？
庄：「第2次」とかで、セリフのやり取りが1つで終わっちゃうインターミッションとか、なんか新鮮ですね（笑）。
寺：ありましたね。アムロとシュドーはいきなり知り合いだし（笑）。どこで知り合ったんだ、とか。
庄：HP制で、スプレーガン装備のGMとか、驚愕しそうなユニットがゴロゴロしてますね（笑）。ガンダムとかボコボコ落とされますからね。
寺：精神面がこんなに弱い「ロボット大戦」はないですよ（笑）。



▲（キャプション判読不能）

次号PARTⅣに続く

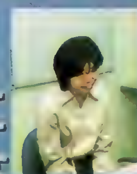
インタビューに答えて下さったみなさま



代表取締役社長 高宮成光氏（高）



グラフィック 鐘田寛志氏（鐘）



グラフィック 糸洲文恵氏（糸）



プランナー 阪田雅彦氏（阪）



プログラマー 庄真宏氏（庄）



プログラマー 草開一也氏（草）



プロデューサー 寺田貴信氏（寺）

今までの集大成だから、悔いの残らないようにしようと……

スーパーロボット大戦 コンプリート 超攻略

スーパーロボット大戦F 完結編

『スーパーロボット大戦F完結編』の攻略もいよいよ最終回！ そこで今回は今まで攻略してきたことのおさらいを含め、隠しパイロットやユニットをすべて公開するぞ。

WE LOVE S.R.W 今回の記事で隠しキャラ＆ユニットをすべて紹介するので「キャラクター事典」と「ロボット大図鑑」が100%になると思います。この2つを100%にして、初めて「完結編」をやり尽くしたことになるので頑張ってください。あ、トッドを仲間にするのを忘れてた。また「F」からやり直さないと。何回地球を救えばいいのかな。

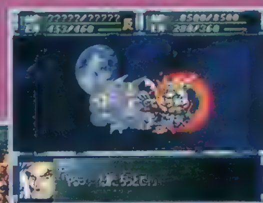
スーパーロボット大戦F完結編	
発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

地球の平和はもうすぐだ！



▲いよいよラストバトル！ キミは幻のユニットや隠しパイロットを仲間にできるか？

いよいよ攻略もラストステージ。クリアまであとひと息となったわけだが、終盤のステージは敵も本気でロンド＝ベルを潰しにかかってくる。登場する敵はどいつもこいつも2回行動可能なうえに、乗っているユニットも、どれを強力なものばかり。だがロンド＝ベルも負けてはいない。実は普通に進めていると出てこないユニットや、パイロットがいるのだ。そこで今回は攻略に加え、戦闘に役立つ強力な（？）隠しユニットや隠しパイロット。さらには前回までのおさらいとしてユニットの10段階改造について、改めて説明していこう。ここまでくればエンディングまではあとわずか。地球の未来はキミの手にかかっている。持てる力をフルに使い、明るい未来をつかみ取れるのだ。今ここに「スーパーロボット大戦F完結編」が完結する。





▲戦闘も最終局面を迎えた。勝ち残るのは人類か？
◀敵もいよいよボスが登場。今こそ決着の時だ！

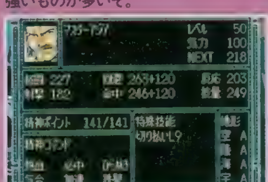
仲間になるパイロット、手に入るユニット一挙公開!!

隠しパイロット一覧

ここでは通常仲間にできないパイロットや仲間にするのに苦労するパイロットについて説明していく。彼らの中にはマスターアジアやハマーンのように非常に強力で、即戦力になる者もいるのでぜひとも仲間にしておいた方がいいだろう。



▲苦労して迎えいれるキャラはかなり強いものが多いぞ。



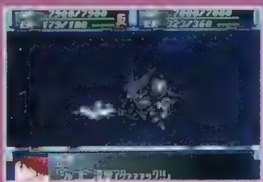
▲見よ！ このパラメータを。最初からこれだけの能力を持っているぞ。

名　前	ルート	仲間になる方法
カトル	共通ルート	「アクシズの攻防」で、7Eに敵増援で現れる。アムロかカミーユで説得すれば仲間になる。
デュオ	共通ルート	「ティターンズの悪意」で、敵全滅後、デュオが赤く（敵ユニット）なったあと、カトルで説得すれば仲間になる。
トロワ	共通ルート	リアル系は「ティターンズの追撃」で6Eに敵増援で現れるトロワをカトルで説得（強制失敗）。スーパー系は「絆」でカトルが仲間にいればよい。その後「日輪は我にあり」で5Eトロワ出現後カトルで説得。攻撃したら説得不可能。
ヒイロ	共通ルート	「悪意のオーラ」でティターンズ出現後2ターン目にヒイロ登場。デュオ、トロワの順に説得。早解きすると出ない。
トッド	共通ルート（F含む）	「F」第13話「浮上」で、トッドをショウで説得（強制失敗）。「完結編」「悪意のオーラ」でトッドをマーベル、ショウの順に説得(強制失敗)。「トレーズ、立つ」で4Eに敵増援で現れるトッドをショウで説得。ここまですべてのイベントを発生させると「ボストンに陽は暮れて」に進め、4Eまでトッドが生き残っていれば、クリア後仲間になる。4Eまでにトッドが撃墜されると仲間にはできない。
フォウ	共通ルート	「トレーズの救出」で7Eまでにバスクを倒す。その後宇宙編の場合は「無限力イデ伝説」で、地上編の場合は「清算されし過去、そして…」でパイロットになる。
ロザミィ	宇宙ルート	「無限力イデ伝説」でフォウがいなければ自動的に仲間になる。いない場合は、ゲーツを倒した後にカミーユでロザミアに戦闘を仕掛け2人とも生き残り、その後カミーユで2度説得。このときフォウが生き残っていればクリア後に仲間になる。
マスターアジア	地上ルート	「悪魔と呼ばれたガンダム」で、マスターアジアが登場するまでにドモンのレベルを49以上にし、デビルガンダム登場までにDr.ヘル部隊を全滅させてはいけない。その後ドモンでデビルガンダムを攻撃し、2人とも生き残っていればイベント発生。DCルートならば「ダブルフェイク」、ポセイダルルートならば「運命の炎の中で」で仲間になる。
アレンビー	地上ルート	「ソラと大地のケモノ」で地上に残るを選択。8Eに敵の増援で出現するアレンビーをドモンとレインで説得（強制失敗）。「悪魔と呼ばれたガンダム」でノーベルガンダムに乗ったアレンビーをレインで説得（強制失敗）。その後ノーベルガンダムを倒すとウォルターガンダム（B）に変化するのでレインで攻撃。イベントが発生し、クリア後仲間に。
ガトー	DCルート	「虚構の偶像」でキシリアとガトーが生き残った状態でギレンの乗ったドロスのHPを10%以下（6000）にすると、イベントが発生。その後ガトーが撃墜されればクリア後に仲間になる。
ギャブレー	ポセイダルルート	「崩壊の序曲」でサージェ・オーパスにダバで攻撃すると、ダバがサージェ・オーパスに乗り込む。この間にサージェ・オーパスを撃墜してはいけない。その後「塗り替えられた地図」で5P以後オージのHPを30%以下にすればOK。
アスフィー	共通ルート	「復讐の刃」か、「塗り替えられた地図」でアスフィーをダバで説得すれば仲間になる。1度でも攻撃してはダメだ。
ハマーン	DCルート	「F」最終話でハマーンをクワトロで2回説得、「アクシズの攻防」でハマーンをクワトロで1回説得（「F」最終話で説得していなければここで2回説得）。「虚構の偶像」でハマーンをクワトロで2回説得すればOK。
セイラ	共通ルート（F含む）	「ハイパージェリル」でアムロの乗った機体を左から14マス、上から30マスの位置に待機させる。このときに、「F」第1話からの総ターン数が435以内であればイベントが発生し、クリア後仲間になる。

●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。また、座標は（横軸、縦軸）で表されていて、マップ左上が（00、00）です。例えば（05、06）なら、マップ左上にカーソルを合わせ、右に5つ、左に6つ移動させた地点となります。

レアユニット一覧

強力なパイロットが仲間になったら次は強力なユニット。と、いうわけで次は隠しユニットの紹介。はっきりいって隠しユニットの中には極めて強いユニットが多いので、ぜひ入手しよう。


▲シズラー・ブラックを入手すると同時にユング＝フロイトも仲間になるぞ。

名　前	入手方法
ボール	「ガラスの王国」クリア時にボールが1機でも生き残っていれば入手。
ガブスレイ	「トレーズ救出」でフォウを助け「無限力イデ伝説」でカミーユを出撃させて、5Eにカミーユが生き残っていれば入手。
ライネック	「ボストンに日は暮れて」で4Eまでトッドが生き残っていれば入手。
ダンバイン(トッド専用)	「異質なるモノへの挽歌」でトッドを出撃させ、クリア時にトッドが生き残っていれば入手。
迷彩ビルバイン	「タイムリミット（後）」までにショウのレベルが49以上あればクリア後に入手。
フルアーマー百式改	「裏切りの月面基地」の攻略前に入手。
S2機関搭載初号機	「運命を紡ぐ者たち」で初号機が第14使徒ゼルエルに撃墜されればイベント発生後入手。
量産型νガンダム	「悲しみのカトル」クリア後に入手。ファンネル装備型かインコム装備型かを選択できる。
GP-02Aサイサリス	「虚構の偶像」クリア後、ジュドーたちをア・バオア・クーへ行かせれば入手。GP-02Aを入手するとノイエ・ジールは入手不可。
ノイエ・ジール	「虚構の偶像」クリア後、ジュドーたちをア・バオア・クーへ行かせず「復讐の刃」で「艦長の目を盗んで行く」を選択でクリア後入手。
サザビー	「刻が動き出す時」クリア後、自動的に入手。
シャア専用ザクⅡ	「無限力イデ伝説」でバーニィを左から10マス、上から47マスの位置に待機させ、クリア時にバーニィが生き残っていれば入手。
シズラー・ブラック	まず「訣別（前）」で甲児をマジンガーZに乗せ、一番南にある基地の周囲2マス（基地の中はダメ）に待機させる。その後「出撃、ガンバスター」でガドモア・ザンを10ターン以内に倒せば、「翻る反旗」もしくは「招かれざる訪問者」で入手。
ウイングゼロカスタム	まず、ガンダムWのパイロット5人を仲間にする(やり方は前ページを参照)。そしてポセイダルルートを選び、「砂上の楼閣」で8Eのカトル登場までヒイロとトロワを生き残らせる。すると、「刻が動き出す時」クリア後にトロワがカスタムパーツを持ってくるので、「カスタム化する」を選択すれば、「招かれざる訪問者」クリア後に入手。

ユニット強化だ！ 驚異の10段階改造&レアアイテム

ここまでプレイしてきたならば数々のユニットが手に入ったと思う。でも、ちゃんとユニットは強化しているかな？ いくら凄腕のパイロットが集まってもユニットが弱くては宝の持ち腐れだぞ。そこで前号でも触れた10段階改造とアイテムについて改めて説明していこう。ユニットはすべての能力をフル改造すると特別ボーナスが付き、特定の武器はフル改造すると新しい武器が追加される。それらを表にまとめたので参照してくれ！ アイテムに関してはオススメアイテムをまとめておいたぞ。


◀すべてを駆使して、何者も寄せ付けない強さを手にしよう。

大幅強化 10段階ボーナス

すべての能力をフル改造すると、ボーナスが付く。フル改造に必要な資金は莫大な額になるが、その効果は絶大！ 基本的なオススメはリアル系なら運動性アップ、スーパー系はENアップだ。オーラバトラーは宇宙での地形適応をAにするのもイイ。

10段階ボーナス一覧表

ボーナス効果
地形適応を1つAにする
移動力に＋1
HPに＋2000
ENに＋150
運動性に＋20
装甲に＋500


◀ノーマルだとこんな数値でも…。


◀ボーナスを使えばこのとおり!!

強大無比！ 10段階追加武器

武器も10段階改造すると新しい武器が追加されるものがある。そのほとんどがMAP兵器なうえに、攻撃力も高いものが多いので、HPや装甲値が高い後半の敵も一網打尽にできる。でも、中には使い勝手がイマイチなものもあるので、その点にだけは注意しておかないと、資金のムダ使いにもなりかねないぞ。しっかりとどの武器を追加するか考えて改造するようにしよう。


◀フィンファンネルは敵味方を識別して攻撃


▶キミはどの武器を手に入れる？

ユニット名	改造する武器	追加される武器
マジンガーZ[P]	ブレストファイアー	ブレストファイアー(M)
マジンガーZ[P]	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ
グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン(M)
マジンカイザー	ファイアーブラスター	ファイアーブラスター(M)
ガンダムmkⅡ	拡散バズーカ	拡散バズーカ(M)
νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(M)
量産型νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(M)
キュベレイmkⅡ	ファンネル	ファンネル(M)
ヤクト・ドーガ	ファンネル	ファンネル(M)
サザビー	ファンネル	ファンネル(M)
ガンダムヘビーアームズ改	アーミーナイフ以外すべての武器	全弾発射(M)
ゴーショーグン	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー(M)
ウイングガンダムゼロ	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(M)
ウイングガンダムゼロカスタム	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(M)
ダンクーガ	断空剣	断空光牙剣
テキサスマック	マックリボルバー	マックリボルバー(M)

絶対入手！ レアアイテム

ユニットを改造したくても資金が足りない、もしくは限界まで改造したけど、まだユニットが弱いということもあるはず。そんなときはアイテムを活用してみよう。例えば超合金ZをHMに装備させればビームコートがより有効になるし、運動性の数値が赤く表示されているパイロットもサイコフレームを装備させればその能力を存分に発揮できたりと、いいことずくめ。そこでオススメアイテムをまとめておいたぞ。


▲マスターからファティマを入手しよう。これで戦闘がかなり楽に。


◀タダでさえ強いユニットが、アイテムを装備するとさらに強力に。

アイテム名	ステージ名	持っている敵	確率
ファティマ	大将軍ガルーダの悲劇(F)	オレアナ	100%
	再会のサンクキングダム(F)	ハマーン	100%
	ギアナ高地の修行(完)	マスターアジア	100%
ミノフスキークラフト	ビヨン・ザ・トッド(完)	ドレイク	100%
	ボストンに日は暮れて(完)	ロザミア	100%
対ビームコーティング	ギアナ高地の修行(完)	ドレイク	10%
	タイムリミット(前)(完)	ドレイク	30%
	異質なるモノへの挽歌(完)	キョウジ	100%
超合金ニューZ	日輪は我にあり(完)	シロッコ	10%
	訣別(後)(完)	ショット	10%
	悪意のオーラ(完)	ビショット	100%
超合金Z	ビヨン・ザ・トッド(完)	トッド	100%
	タイムリミット(前)(完)	シロッコ	90%
	異質なるものへの挽歌(完)	ショット	90%
	ソラと大地のケモノ(完)	暗黒大将軍	100%

●武器名のあとにある(M)とはマップ兵器のことです。また、ステージ名のあとにある(F)は「スーパーロボット大戦F」のステージを、(完)は「スーパーロボット大戦F完結編」のステージを表しています。

エンディング目前、ラストステージまでシナリオ攻略

シナリオフローチャート

リアルロボット系 / **スーパーロボット系**

- 1 うずまく悪意（前）
- 2 うずまく悪意（後）
- 3 フロンティア4の危機（前）
- 4 フロンティア4の危機（後）
- 5 ラビアンローズ
- 6 アクシズの攻防
- 7 ザビ家の亡霊
- 8 ガラスの王国
- 9 アマンダラ・カマンダラ
- 10 ティターンズの悪意
- 11 訣別（前）
- 12 訣別（後）

リアルロボット系 / スーパーロボット系

- 13 ティターンズの追撃
- 14 絆
- 15 ウウサの破嵐万丈
- 16 日輪は我にあり
- 17 悪意のオーラ
- 18 動乱、ヨハネスバーグ
- 19 ハイパージェリル
- 20 トレーズの救出
- 21 トレーズ、立つ
- 22 ドモンの危機!! スーパーモード発動!?
- 23 ギアナ高地の修行

トッドを説得していない / トッドの説得イベントをすべて終えている

- 24 ビヨン・ザ・トッド
- 25 ボストンに日は暮れて

リアルロボット系 / スーパーロボット系

- 26 新しい力
- 27 完成！ 超闘士
- 28 タイムリミット（前）
- 29 タイムリミット（後）
- 30 野望の果てに
- 31 異質なるモノへの挑戦
- 32 ソラと大地のケモノ

宇宙を選択

- 33 逃亡のソロシップ
- 34 裏切りの月面都市
- 35 無限力イデ伝説
- 36 灯火は炎となりて
- 37 出撃、ガンバスター

地上を選択

- 38 解かれた封印
- 39 決戦、第2新東京市

エヴァの暴走が4回以内。もしくは、シンジの成長イベントが発生している。

- 40 運命を紡ぐ者たち
- 41 悪魔と呼ばれたガンダム
- 42 光輝く宇宙へ
- 45 清算されし過去、そして…
- 46 悲しみのカトル

エヴァの暴走が5回以上、シンジの成長イベントが発生していない カトルが仲間にいない

- 43 僕がボクとして生まれた理由
- 44 未完のシ者

DCを選択

- 47 錯綜する思い
- 48 理想と現実
- 49 光、断つ剣
- 50 血塗られし御手
- 51 虚構の偶像
- 52 復讐の刃
- 53 翻る叛旗
- 54 ダブル・フェイク
- 55 恐怖と恐慌の狭間で
- 56 激震の赤い大地
- 57 ファイナル・オペレーション
- 58 ファイナル・オペレーション-完結-

ポセイダルを選択

- 59 さまよえる運命の光
- 60 砂上の楼閣
- 61 愛という名のエゴ
- 62 崩壊の序曲
- 63 塗り替えられた地図
- 64 刻が動きだす時
- 65 偽りの協定
- 66 招かれざる訪問者
- 67 運命の炎のなかで
- 68 敗者への凱歌
- 69 始まりと終わりが集う場所

終盤の高難易度マップをポイント攻略

47 錯綜する思い

8ターン以内にコロニー上の敵、ザク改を倒さなければゲームオーバーになってしまうこのマップ。ザク改を倒すこと自体はたいして難しくない。問題はその周りにいる強化兵たちだ。彼らは射程が7もあるうえに、2回行動が可能なのだ。へたにコロニーに近づくと痛い目を見る。そこで、コロニーには回避率の高いリアル系ユニットを向かわせよう。そしてスーパー系ユニットは、8E（それ以前に敵を全滅した場合は、その時点で出現）マップ中央辺りに援軍で出てくるバッフクラン軍に備えておこう。彼らはHPも装甲も低いので、簡単に倒せるぞ。このシナリオ以降イデオンガンが使用可能になるぞ。



51 虚構の偶像

ほとんどの敵が2回行動可能な上に、ボスクラスのキャラクターがたくさん出てくるためかなりツライ。とくにガトーを仲間にしようとすると難易度が一層上がる。やり方としては、気力を130まで上げたゴッドガンダムを一気にギレンのもとへ向かわせるのがいい。途中の敵を倒しつつ行けばギレンのもとに着く頃には限界まで上がる。そこで、「熱血」をかけた石破天驚拳2発とゴッドフィンガー1発を当てればちょうどHPが10%以下になりイベント発生だ。





60 砂上の楼閣

ヒイロとトロワを仲間にするためには2人が撃墜されてはいけない。そこでまずオトリユニットを2人の救援に向かわせよう。3ターン目に登場するマーク[illegible]たちが1機でも撃墜されると、ラフレシアが4機も出てくるのでちょっと厄介だが、ラフレシアは経験値も高いので敢えて登場させた方がいいぞ。8ターン目にはカトルがウイングゼロで現れるが、こいつには「説得」をかければ安全だ。8ターンまで粘ればイベントが発生するのでそれまで2人を守ろう。





63 塗りかえられた地図（A）

このマップで気を付けなければならないのはジェリドとマウアーの2人だ。この2人はどちらかが倒されると「必中」と「魂」を使ってくるからだ。また、すぐ近くにシロッコもいるので、もたついてしまうと大損害だ。マウアーは放っておいても近づいてくるので、マウアーが動きだしたときにジェリドに「脱力」をかけて、なるべく2人同時に倒そう。このときにシロッコから少し離れたところで倒せれば理想的だ。





ラストステージまで完全攻略

残るシナリオもあとわずか。ゲストもポセイダルもDCも、目の上のたんこぶであるロンド＝ベルを倒すために本気になってくるぞ。ヤツラを倒せば地球に平和がやってくる。ラストまでを一気に攻略だ！



▶「スパロボ」シリーズ最強と噂されるガンバスターも活躍！

53 翻る叛旗

[illegible]

54 ダブル・フェイク(A)

[illegible]

54 ダブル・フェイク(B)

[illegible]

54 ダブル・フェイク(C)

[illegible]



▶[illegible]

55 恐怖と恐慌の狭間で

[illegible]



▶[illegible]

56 激震の赤い大地

[illegible]

57 ファイナル・オペレーション

[illegible]

58 ファイナル・オペレーション-完結-

[illegible]

65 偽りの協定

[illegible]

66 招かれざる訪問者

[illegible]

67 運命の炎のなかで

[illegible]



▶[illegible]

68 敗者への凱歌

[illegible]

69 始まりと終わりが集う場所(A)

[illegible]



▶[illegible]

69 始まりと終わりが集う場所(B)

[illegible]

あなただけの世界を創る、ランドメイク。

何もない地図上に、森を置く。町を置く。
人々が語りはじめ、モンスターに生命が宿る。
最後にどんな世界が創られ、どんな物語がつむがれるのか。
すべては、あなたのランドメイク次第です。



●ランドを生み出すふしぎな工芸品

マナの世界には「アーティファクト」という、ふしぎな工芸品が存在しています。いにしえの賢人がつくりだしたと伝えられていますが、いったいいくつあるのかは明らかではありません。手に入れたら、白地図の上に置いてみてください。白煙とともにあたらしい「ランド」がうかびあがり、行き来ができるようになるでしょう。そこには町があり、山や洞窟があり、おそろしい魔物やふしぎな住人たちとの出会いが待っています。このアーティファクトを、いつどこに配置するかによって、あなたの冒険は大きく変わるのです。

●たとえばこんな物語が宿っています

聖女マチルダが恋した相手、それは不幸にも悪魔の血筋を引くアーウィンでした。奔放な彼の魅力と、神聖なる使命との狭間で悩むマチルダ。結局二人には、逃避行という道しか残されていなかったのかもしれません。しかしそんな彼女を、生まじめな剣士エスカデは許すことができなかったのです。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ

7月発売予定

アクションRPG／予価￥6,800（税別）

株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー スクウェアユーザーサポート PHONE 03-5496-7117 スクウェアホームページ http://www.square.co.jp/



サンダイル英雄戦記［第３章］

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア２

隠しイベント＆完全データ、秘密の情報満載でおくる
徹底攻略最終章

冒険の指針となるべく、詳細な攻略記事をお届けしてきた「サンダイル英雄戦記」。いよいよ最終章を迎える今回は、物語の謎や隠しイベント情報、完全データ集など、すでにクリアしているプレイヤーも必見の内容でお届けするぞ！



超難解な隠しイベントの謎も詳細な攻略で完全解明!!

ジニー・ナイツ
（1291～？）

最後の主人公ジニーは、超美少女であることが判明！　地味な冒険服ですらも可愛く着こなすセンスは、母親のディアナゆずりか。彼女の可憐な美貌を際立たせているアクセサリもポイントだ。将来が楽しみ。

リッチ・ナイツ
(1255～1291)

引きしまった口元とセクシーな目元が印象的な、映画俳優系のリッチ。そろいの革ジャンとベルトに、黒のアンダーシャツと、服のセンスもかなりシブイ。ハートを射抜くような甘い眼差しで、女性を毒牙にかけるのだろうか。



ウィル・ナイツ

(1220〜1321)

人あたりがよく、対人関係には細やかな性格のウィル。そんな彼だが、ファッションはラフで実用性の高いものを好むようだ。また、下の老年期のイラストからは、老いてなお盛んな老人ウィルの貫禄と迫力が見て取れる。





なんとここにきてウィル編の秘蔵イラスト大公開！

サガ フロンティアII	
発売中	▶¥6,800(体験版同梱) ▶スクウェア
RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(2ブロック)

やっぱりあった！ 2周目はこうなるのだ！

『サガフロII』では、エンディング後に保存できるクリアデータをロードすると、1周目とは違う感覚でプレイが楽しめる2周目がスタートする。まずは2周目の内容と楽しみ方を徹底検証！

1 全イベントが最初から選べる

1周目と2周目の最も大きな違いは、1周目でクリアしたすべてのイベントが、最初からオープンになっていること。また、2周目は、イベント発生の条件が甘くなっているため、1周目で見ていないイベントがあったとしても、条件となるイベントをプレイしさえすれば簡単に出現させることができるのだ。



2 技・術が引き継がれる

2周目では、キャラクターのパラメータと所持アイテムは初期状態に戻っている。しかし、修得した技や術、武器熟練度の内容は、1周目をクリアした状態のまま引き継がれているぞ。また、製造技術の研究に関係するチップの流通量も増加した。これらは3周目以降のプレイにも継続される。



CHECK!

いろいろ試せる！ これが2周目以降の楽しみ方だ！

『サガフロII』をより深く遊び込むための2周目以降のプレイ。上で紹介したような特殊な条件もあるため、とても自由な楽しみ方ができるぞ。例えば1周目とは反対に、後期の時代のイベントから時代を逆行していく方法。歴史を振り返るような感覚で物語を楽しむこの方法なら、1周目では気付かなかった意外な発見があるかも。あるいはダンジョンを探検するイベントのみをプレイして、ダンジョン巡りをするのも面白い。独自の発想や思いつきにまかせて、自由に2周目以降を楽しもう。



▲「生命の樹の島」のあとに「潜入！アレクセイ一味」をプレイすると…。実際試してみよう。



▶ダンジョンによっては、イベントをクリアする順番で宝箱の配置と中身が変わることも。

Character

●キャラクター相関図

動乱の時代の中で、それぞれの人生を生きたキャラクターたち。彼らの相関関係と未解明の謎を徹底解説!

キャラクターにまつわる7つの謎を解明…!?

第1の謎 マリーの再婚。ケルヴィンとのなれそめは?

真相▶ 父王の命により、オート侯、カンタールに嫁いだマリー。しかし、愛のない政略結婚に絶望した彼女は、後年にカンタールと離婚し、兄の親友であるケルヴィンと再婚している。実は、この再婚劇の裏には、長年マリーに惹かれ続けていたケルヴィンの想いと、2人の仲を取り持つキューピット役としてのギュスターヴの暗躍があった。戦乱の時代に咲いた、心温まるロマンスのエピソードである。



▲このときから、ケルヴィンはマリーに惹かれていた。

第2の謎 フリンの奥さんはどんな女性?

推測▶ 生まれつき術の力が弱く、ギュスターヴとともに過酷な少年期を過ごしたフリン。だが彼の息子のダイクは、高度な術の力を持つ、ギュスターヴ陣営でも優秀な逸材であった。このことから、フリンの奥さんは少なくとも術不能者ではなかったことがわかる。さらに加えれば、術の力を持たないフリンを見下さない、優しくおおらかな女性であったこともうかがえる。せめて名前くらいは知りたいものである。

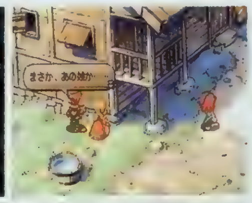


▲フリンがいつのまに結婚していたのかも謎だ。

第3の謎 何度でも復活するエッグの移動手段は?

推測▶ 谷底に落ちても、海に沈められても持ち主を変えて復活し、ナイツ一族を苦しめた破滅のクヴェル〝エッグ〟。谷底や海の底からどうやって舞い戻ったのか、とても不可解ではある。エッグに詳しいとある筋の話によると、エッグには動物を操ったり、人を引き寄せる力もあるとのこと。魚などを利用して上陸したり、引き寄せた人間に拾わせて戻っていたのが真相だということだ。亀の背に乗って海を旅しているエッグの姿を想像すると、破滅の使者もカワイイものである。





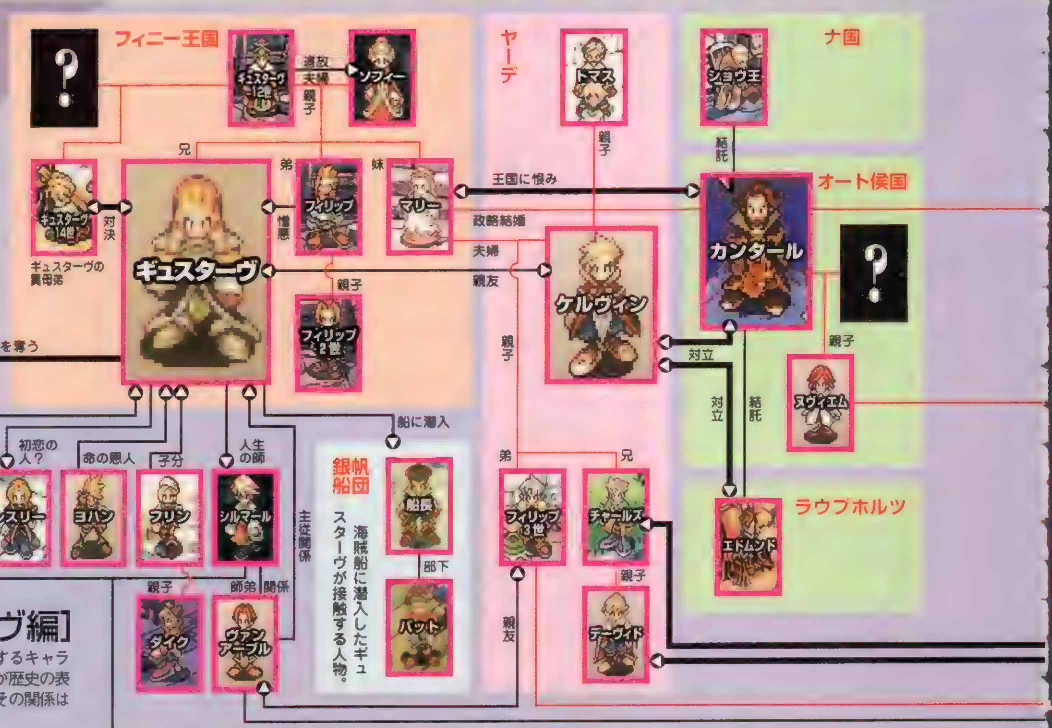
▶ナイツ一族と戦った人間の中には、〝乗り物〟として利用された者もいたのか。



◀推測の謎に関しては、自分なりに想像を巡らせてみよう。

ゲーム中で明かされないキャラクターの謎を解明するこのコーナー。「真相」の記事はスクウェアの正式発表。「推測」はDPS独自の解釈を織りまぜた内容だ。

これが[サガフロII]の人物相関図だ

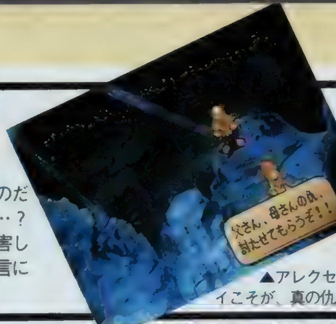


[ギュスターヴ編]

ギュスターヴ編に登場するキャラクターは、そのほとんどが歴史の表舞台で活躍した人物だ。その関係は非常に複雑だぞ。

第4の謎 ウィルの父親は、母親の手で殺害された？

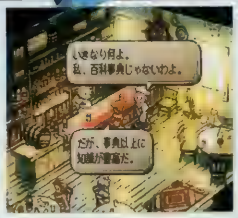
真相▶ ウィルのイベント「潜入！アレクセイ一味」では、父親のヘンリーを殺したのは母親のキャサリンだとアレクセイに告げられ、ウィルがショックを受ける場面がある。アレクセイの言葉を真にうけたウィルは取り乱し、ニーナに助けられるのだが、奴が言ったことは果たして本当なのか…？ 答えは否である。実際にウィルの両親を殺害したのはアレクセイであり、ウィルは敵の虚言にだまされてしまったのだ。



▲アレクセイこそが、真の仇。

第5の謎 恋多き女性、エレノアの男性遍歴は？

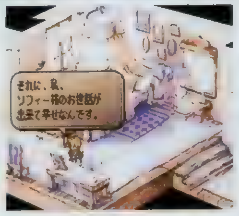
推測▶ 世界中を旅しながら冒険に明け暮れる一方で、あるときはレイモンと一緒に旅をし、またあるときは15才年下のサルゴンをお供にしていたりと、恋多き女性の側面も見せるエレノア。交わす言葉の口ぶりから察するに、リッチとも過去がありそうである。ゲーム中ではケルヴィンとも面識があるようなことを言っていたが、さすがに個人的なつながりまではなかったようだ。動乱の時代を冒険と恋に生きた、華やかな女性である。



◀リッチからも一目置かれているエレノア。色気たっぷりのセクシー美女だったとか!?

第6の謎 レスリーはどんな人生を歩んだのか？

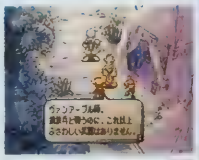
真相▶ ギュスターヴが本当に心を許した、唯一の女性と言われるレスリー。術不能者の劣等感に悩むギュスターヴの心に光を投げかけ、さまざまな局面で支えになった彼女だが、歴史の中ではその人生の足跡を最後までたどることはできない。1つだけわかっているのは、彼女はギュスターヴの死後、故郷のグリューゲルに戻り静かな生活を送ったことのみ。ギュスターヴとの間に子どもがいたともいわれるが、その真偽は定かではない。



▶ギュスターヴやソフィーとの思い出を胸に、歴史の変遷を見届けたのだろうか。

第7の謎 救援に向かったグスタフは何をしていた？

真相▶ ジニーサイドの「サウスマウンドトップの戦い」で、デーヴィドの窮地を見かねて救援に向かうグスタフ。しかし、デーヴィドサイドの同イベントでは、いくら待ってもグスタフは助けに現れない。それもそのはず、彼は戦場に飛び込んだまではよかったものの、数千人規模の戦いの中で、結局デーヴィドを見つけることはできなかったのだ。2本の最強の剣を持って助けに行ったあげく、デーヴィドには会えませんでしたとは口が裂けても言えなかったに違いない。





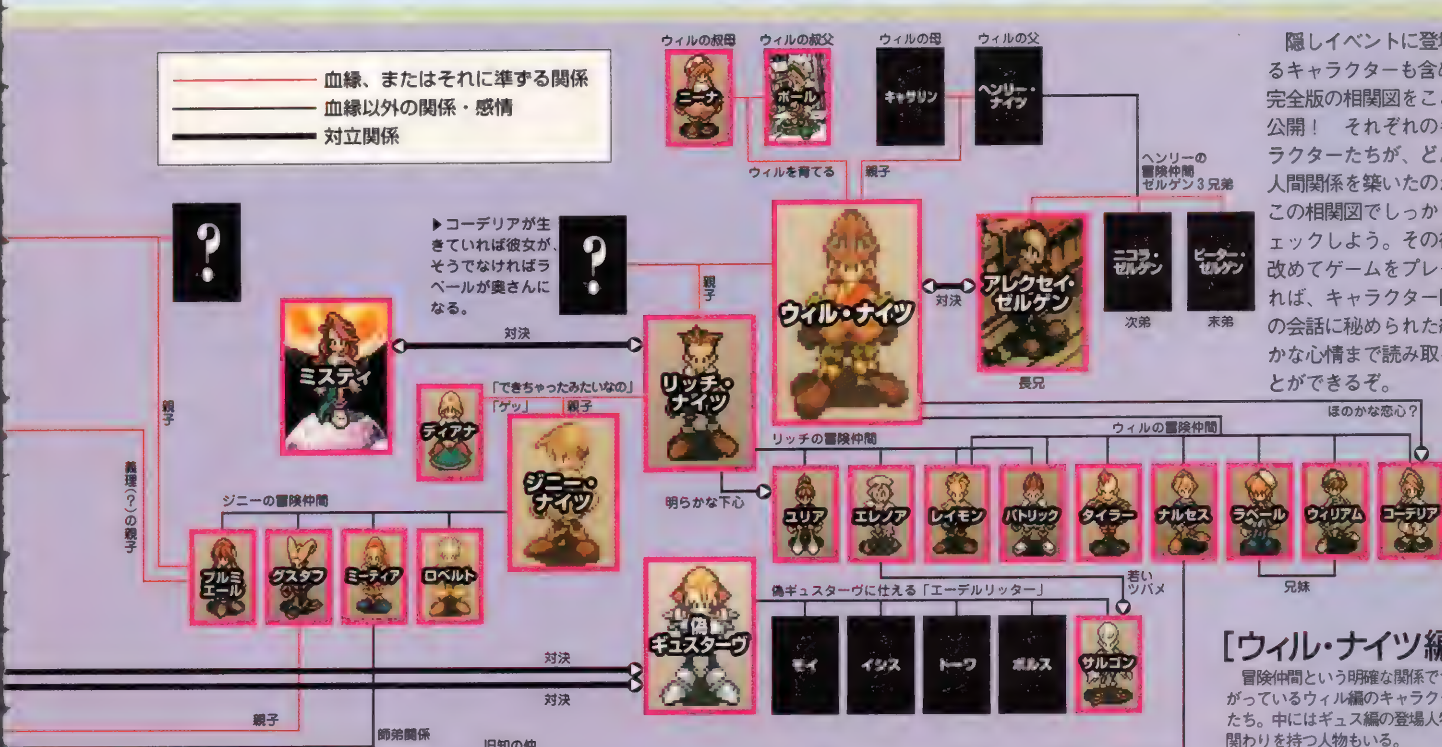
▲▶戦いが終わって、仲間の元に引き返したグスタフ。その心中はきっと複雑だ。

その他の謎も大解明！

●ナルセス[illegible]（推測）
リッチのイベント「生命の木の島」で、「生命の木の種」を手に入れたナルセスは、そ[illegible]ヴェスティアの家から姿を消して2度と出てこない。彼のその後は定かではないが、「生命の木の種」を欲しがっていたところをみると、若返りの研究でもしていたのではないだろうか。そして、その研究は見事に実を結び、若返ったナルセスは新しい冒険に旅立った。あるいは、研究の成果を独り占めするために身を隠したとも考えられる。あくまで推測であるが……。

●偽ギュスターヴの正体は？（真相）
エーデルリッターを中心とした強力な軍隊を率いて、東大陸に新たな戦乱を巻き起こした偽ギュスターヴ。ギュスターヴの血族をかたる彼の正体は、とても気になるところだ。しかし、エッグに操られる前の彼は、何の野望も持たない普通の青年に過ぎなかった。ただ、優れた術の能力を持っていたために、エッグが操る人間に選ばれてしまったのである。このことから、エッグは優れた人材を持ち主に選ぶ知恵を身につけていたことがわかる。

●ヴァンアーブルが[illegible]戦いに同行しなかった理由は？（推測）
優れた術の能力を持ちながら、弟子のミーティアを代理に立てて自分は同行しないヴァンアーブル。彼がジニーたちに同行しなかった理由は、「年だったから」ということになっている。しかし、ミーティアを送り出すときのセリフからは、あえて自分が一緒に行かないことで、弟子の独り立ちをうながす彼の心情も読み取れるのだ。ヴァンアーブルは心の中で、愛弟子と一緒に行きたい気持ちをこらえていたのかもしれない。



隠しイベントに登場するキャラクターも含めた、完全版の相関図をここに公開！ それぞれのキャラクターたちが、どんな人間関係を築いたのか。この相関図でしっかりチェックしよう。その後、改めてゲームをプレイすれば、キャラクター同士の会話に秘められた細やかな心情まで読み取ることができるぞ。

[ウィル・ナイツ編]

冒険仲間という明確な関係でつながっているウィル編のキャラクターたち。中にはギュス編の登場人物と関わりを持つ人物もいる。

Story

●ストーリー総集編

物語は、大きくギュスターヴ編とウィル編の2つに分けられる。それぞれ時代の表と裏を象徴する2つの物語から、とくに難しいイベントをピックアップして攻略していくぞ。



ギュスターヴ編

術不能者として蔑まれながらも、混乱の時代を剣一本で生き抜いた時の風雲児ギュスターヴ。彼が歴史に残したモノとは……。

戦乱の時代を駆け抜けた風雲児の一生を追う!!

ギュスターヴ編・年表

ギュスターヴ編は、基本的に歴史上の出来事を確認していく構成になっている。自由度は低く、プレイヤーが干渉できる場面が少ないのが特徴だ。戦闘でステータスアップする機会は少ないので、ある程度ウィル編で技を修得しておいた方がいい。

年代	イベント
1220	ギュスターヴ誕生
1227	ギュスターヴ追放
1227	故郷を離れて
1233	ギュスターヴ12才
1233	ギュスターヴと鍛冶屋
1235	ギュスターヴ15才
1236	再会
1239	病床の母
1240	ワイド奪取
1243	●フィニー王家がメルシュマン地方制圧
1245	父の急逝
1247	上陸
1248	バケットヒルの戦い
1248	兄弟再会
1249	ハン・ノヴァ建設
1255	ファイアブランドの悲劇
1256	●ギュスターヴ、アニマ教団を襲撃
1260	暗殺者ヨハン
1269	南の砦で
1269	ギュスターヴの後継者
1271	ハン・ノヴァ炎上
1288	カンタールの死
1289	●エドムンド、東大陸の後継者戦争に参入
1289	●ナの国のショウ王がケルヴィンを召喚
1292	ケルヴィン最後の戦い
1300	偽ギュスターヴ誕生
1301	エーデルリッター
1305	和平会議
1305	ハン・ノヴァの戦い
1305	サウスマウンドトップの戦い

歴史の表舞台を描いたギュスターヴ編のイベントは、非常にストーリー性が高くなっており、ただ見ているだけで終了してしまう場合が多い。また、歴史上の大きな出来事が描かれるため、戦術SLGで展開する戦争イベント（コンバット）が多くなっているのも特徴だ。ここでは、そのコンバットに加え、数少ない通常戦闘が発生するイベントを中心にピックアップして攻略していくぞ。



◀前半は、ほとんどただ見ているだけで終了する。

重要イベント ピックアップ攻略

1235年 ヴェスティア ギュスターヴ15才

★クリアするのは簡単だけど、キノコを使ってステータスアップを!!

ギュスターヴ編で初めて戦闘が発生するイベント。とはいえ、ケルヴィンと合流後洞窟最奥部に行くだけでボス戦となり、倒せばクリアだ。敵は弱いので、クリアするだけなら簡単。しかし今後のことを考え、しばらくステータスアップをしておきたい。洞窟内の巨大キノコを調べると敵が出現するので、これを利用するといいぞ。



◀この位置を調べよう。たまにアイテムが落ちてくる。



▶剣技を閃いておくとウィル編もラクになるぞ。

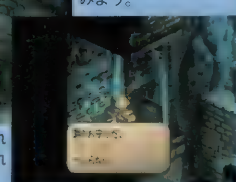
1240年 ワイド ワイド奪取

★序盤の難関!? デュエルでの戦い方

本格的なダンジョンに挑むことになるが、パーティはギュスターヴのみ。戦闘はすべてデュエルとなるので、デュエルでの戦い方をしっかり身につけよう。橋を下ろす仕掛けは、右へ回せばOKだが、実は何度も左へ回そうとしていると、やがて仕掛けが壊れて隠し部屋に入れるようになる。ただし1度右へ回すと、もう動かせないぞ。



◀この仕掛けは何度も「左へ回す」を選んでみよう。



▶すると仕掛けが壊れて、ここの部屋に入れるようになるのだ。

1248年 ロードレスランド西部 バケットヒルの戦い

★初めてのコンバット！ 目指すはギュスターヴ14世のみ

最初の戦争イベント。数の上では不利だが、ギュスターヴ14世の部隊さえ倒せばクリアとなる。敵の全滅は狙わず、ここはギュスターヴ14世のみに的を絞っていこう。ギュスターヴ14世の部隊は、放っておいてもこちらに進撃してくるので、待ちかまえているだけでいい。近寄ってきたところを連続で戦闘を仕掛ければ、簡単に倒すことができるぞ。



◀ほかの部隊には目もくれないこと。

※利用できるのはウィル編の「ギュスターヴの陣営へ」のイベントのみ。

1249年 ロードレスランド東部 ハン・ノヴァ建設

★区画整理によって、何が変化するのか？

ハン・ノヴァの建設では、3つの区画に鍛冶屋街、歓楽街、商店街を自由に配置できる。この結果、のちに鍛冶屋街では武器屋、商店街ではアクセサリ屋を利用できるようになる（※）。このとき、どの場所に建設したかで商品内容が変わるぞ（右表参照）。また、すべて鍛冶屋街（商店街）にすると、価格が1割引になるのだ。

◀武器屋

名称	前	中	奥
[illegible]	●		
聖騎士の剣	●		
[illegible]	●	●	
ガントレット	●	●	
フィールドスーツ	●	●	
[illegible]		●	
聖騎士の槍		●	
[illegible]			●
聖騎士の弓			●
ブリガンディ			●
[illegible]			●
スチールグリーブ	●	●	●
[illegible]	●	●	●

▼アクセサリ屋

名称	前	中	奥
[illegible]	●		
フォートスーツ		●	
[illegible]			●
クロスブランチ	●	●	●
ロックハート	●	●	●
[illegible]	●	●	●
ブルーウォーター	●	●	●
ウィンドシェル	●	●	●
[illegible]	●	●	●

すべて歓楽街にすると

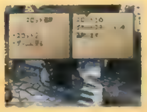
●100CRで買えるアイテムが……

歓楽街には、100CR払うとランダムでアイテムを売ってくれる男がいる。建設した歓楽街の数が多いほど、よいアイテムを売ってくれるぞ。すべて歓楽街にすれば、デッドストーンなどの貴重アイテムを売ってくれるようになるのだ。



●ポケステのディガーが……

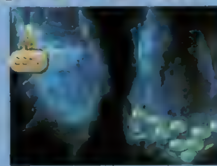
すべての区画を歓楽街にしておくと、のちに訪れたときに奥の区画でポケステのディガー（メイヤー）をもらえるようになるぞ（P.53参照）。ハン・ノヴァを訪れる機会は1度しかないので、忘れないようにゲットしておこう。

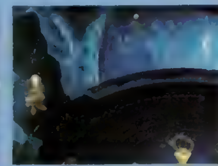


1301年 ロードレスランド西部 エーデルリッター

★サルゴンが向かうべき場所

舞台になるのは「対決！ アレクセイ」と同じ石切場跡。前回、スライムが大量発生して進めなかった先へ向かえばOKだ。





★プラネタリウムで、すべての星座をONに！

プラネタリウムの中には、床に星座の絵（右図①～⑤）が描かれている。これらは部屋にある3つのスイッチ（右図Ⓐ～Ⓒ）押すことで、消したり出現させたりすることができるのだ。スイッチをうまく使って5つの絵をすべて出現させれば、最後の部屋への入口が開かれるぞ。3つのスイッチの役割（下記参照）をしっかり把握し、仕掛けを解除しよう。



Ⓐのスイッチ

左側にあるスイッチは、①、④、⑤の専用スイッチとなっている。このスイッチを押すごとに、出現している絵は消え、消えている絵は出現する。

Ⓑのスイッチ

中央にあるスイッチはちょっと特殊で、①～⑤すべての絵の状態（消えているか、出現しているか）を、反時計回りに1つ移動させるのだ。

Ⓒのスイッチ

右側にあるスイッチは、Ⓐと役割が似ている。②、⑤の専用スイッチとなっており、このスイッチを押すごとに、出ている絵は消え、消えている絵は出現。

1305年 ヴェスティア サウスマウンドトップの戦い

★8ターンの間、本陣を守り切れ!!

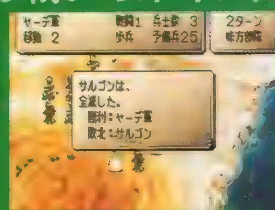
大詰めとなるコンバットでの勝利条件は偽ギュスターヴの撃破か、8ターン持ちこたえること。偽ギュスターヴの撃破は不可能に近いので、ここでは8ターン持ちこたえる方法を伝授。なお、前のイベントで主人公だった偽ギュスターヴがなぜ敵になるのかは、ウィル編で判明するぞ。



◀最終決戦は、とにかく厳しい戦いとなるぞ。

偽ギュスターヴ軍との戦いのポイント

基本的な戦い方は、弓兵＋歩兵2～3部隊でチームを作り、左右に展開すること。左へ動いたチームはサルゴン、右に動いたチームは敵の弓兵を相手にしていく。両陣の戦いでは、前衛はすべて防御し、後衛だけで攻撃した方が被害は少なくて済むぞ。敵弓兵を始め、3ターン目までにできるだけ多くの敵部隊を潰しておこう。3ターン目以降は下記を参照。



▲自分の兵を犠牲にしてでも、敵の[illegible]を潰していくことを最優先。

8ターンねばるコツ

Ⅰ 3ターン目までに敵兵を潰す

まずは1、2ターンで、できるだけ多くの敵部隊を潰しておく。そして3ターン目に、偽ギュスターヴと鉄鋼兵の部隊手前（3マス手前）にこちらの部隊を3つ、横並びに配置しよう。具体的には、右の写真のような状態に持っていけばOKだ。配置する部隊は、できれば歩兵がいい。



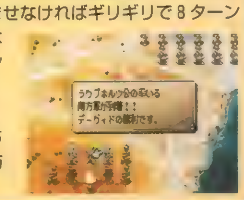
Ⅱ 4ターン目にギュスターヴの目前へ

そして4ターン目。写真のように、敵の主力3部隊の目の前に自分の部隊を接近させる。そしてさらに、そのすぐ背後に弓兵を配置しておく。この状態になれば、ほぼクリアは見えてくるぞ。あとは、3つの部隊を壁がわりにして、偽ギュスターヴ部隊の進撃を遅らせればいいのだ。



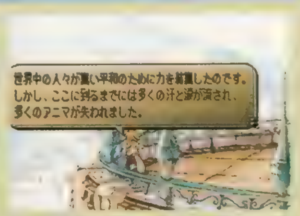
Ⅲ 敵をくい止めつつ持ちこたえる

偽ギュスターヴを含めた敵の主力部隊は、4ターン目以降に動き出す。この主力部隊を、1ターンにつき1マスしか進ませなければギリギリで8ターン耐えられる計算となるのだ。敵のターンで攻撃を受けたら、すべて「身を守る」で防御に徹し、こちらの部隊の後退を防ぐこと。



サウスマウンドトップをクリアした後は……

上の「サウスマウンドトップの戦い」をクリアすると、ギュスターヴ編は一応のエンディングを迎えるが、ゲーム自体が終わるわけではない。ウィル編を同時に進めている人ならおわかりの通り、（ウィル編で）エッグとの決着をつけない限り、この物語は終わらないのだ。逆に、ギュスターヴ編の「サウスマウンドトップの戦い」をクリアしなくても、ウィル編さえ進めていればゲームクリアは可能になっているぞ。



▲ギュスターヴのイベント回想シーンが流れ、ひとまずは終了するが……。



◀まだまだゲームは終わらない。ウィル編を進めよう。



ウィル・ナイツ編

幾多の冒険を経て、伝説のディガーとなったウィル・ナイツ。その血筋に刻まれたエッグとの忌まわしき宿命は、息子へ、そして孫娘へと引き継がれる……

親子3代にわたる、エッグとの死闘!!

ウィル編・年表

ナイツ家3代にわたるエッグとの死闘を描いたウィル編。こちらは戦闘が多いため、1つのイベントをクリアするのに非常に時間がかかる。そのためギュスターヴ編と並行して進めても、ほとんどウィル編で遊んでいるように思えるだろう。見ているだけのイベントはほとんどなく、ボス戦が多いのも特徴。「樹海へ」と「モンスターの巣へ」のイベントは、エレノアが主人公だが、リッチがパーティメンバーとして登場する。

年代	イベント
1220	●ウィル・ナイツ誕生
1224	●ゼルゲン3兄弟がウィルの父ヘンリーの依頼でエッグ発見
1235	ウィルの旅立ち
1236	大砂漠のメガリス
1238	潜入！　アレクセイ一味
1239	対決！　アレクセイ
1244	鉱山にて（1回目）
1246	グラン・ヴァレを越えて
1247	タイクーン・ウィル
1251	鉱山にて（2回目）
1255	●リチャード・ナイツ誕生
1256	アニマ教の噂
1257	ウィル対エッグ
1275	樹海へ
1276	モンスターの巣へ
1277	生命の木の島
1280	化石洞窟へ
1285	あの空に虹を
1290	エッグ再び
1290	ミスティの企み
1291	●ヴァージニア・ナイツ誕生
1291	エッグとの死闘
1305	ジニーの旅立ち
1305	ジニーの冒険
1305	巨虫のメガリス
1305	エッグを追って
1305	ギュスターヴの陣営へ
1305	サウスマウンドトップの戦い
1306	北大陸奥地へ

息子へ、孫へと引き継がれていく激しいエッグとの死闘。決して歴史の表舞台に出ることはないが、この混乱の時代を終結に導いた立て役者、ナイツ一族の戦いを描くウィル編。様々な仕掛けの施されたダンジョン、モンスターとの激しいバトル、そしてイベントごとに行われるボス戦と、とにかく探索と戦闘に彩られてたイベントで、ギュスターヴ編を〝ストーリー部分〟とするなら、ウィル編は〝ゲーム部分〟と言える。そしてすでにご存じのこととは思うが、このナイツ一族こそがゲームの本当の主人公でもあるのだ。ここでは、そんなウィル編のイベントから、とくに難解なイベントをピックアップ。ポイントを絞った攻略を紹介していくぞ。



ウィル（ウィリアム）・ナイツ

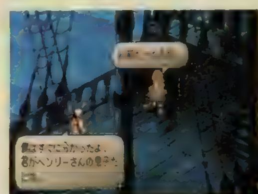
エッグとの戦いの口火を切った最初の主人公。老いてなお壮健で、最終決戦にも参加。最終的に101歳まで生きた。

リッチ（リチャード）・ナイツ

ウィルの息子。多くの女性と関係を持ち、不測の事態で娘を作る。が、ついに1度も娘と会うことは叶わなかった……。

ジニー（ヴァージニア）・ナイツ

リッチの遺した忘れ形見。物語を終結に導いた、本当の主人公。術に秀で、どちらかといえば祖父の血を色濃く継いでいる。



▲最初の主人公は、のちにタイクーンと呼ばれるようになるウィル・ナイツだ。



▶最終的に、ウィルの孫ジニーまで、エッグとの戦いは続くのだ。

重要イベント ピックアップ攻略

1235年 ヴェスティア　ウィルの旅立ち

★まず、最初にするべきこととは……

ウィル編最初のイベントは、ハンの廃墟にあるクヴェルを持ち帰るだけでOK。クヴェルは3つ隠されており、どれか1つでも持った状態でヴェスティアの酒場に帰ると強制的にクリアとなる。1つでもクヴェルを取ったら、すべてゲットするまで酒場に入らないようにしよう。また、この時点で登場するキャラたちはしばらくの間お世話になるので、しっかりステータスアップだ。クヴェルを取ってない状態なら街に戻って回復が可能なので、うまく活用しよう。

あとのイベントで来たときは…

ハンの廃墟のクヴェルは、「アニマ教の噂」で訪れたときは存在しない。ギュスターヴ編主体で進めていると、先に「アニマ教〜」をプレイできる場合もあるが、必ず先に「ウィルの旅立ち」でゲットしておこう。



◀[illegible]「アニマ教の噂」ではクヴェルはない

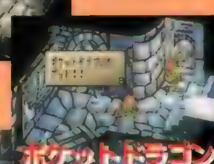
入手できるクヴェルは3つ

クリス・アカラベス



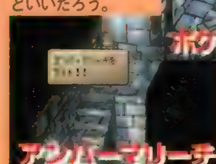
◀攻撃力は低いが、コメットフォールという術を使える。

ポケットドラゴン



▶石のクヴェル。ナルセスに装備させるといいだろう。

アンバーマリーチ



◀樹と獣のクヴェル。これもナルセスに装備させたい。

1238年 グラン・タイユ 潜入! アレクセイ一味

★カイを見つけだすには?

このイベントでは、まずテルムで潜入メンバーを1人選択し、その後ヴェスティアでアレクセイの手下に話しかけるとイベントが進む。以降は、選んだメンバーが1人でクヴェル捜索に向かうことになる。最終的には、クヴェルを持っているカイという少年を探し出せばOKだ。



◀メンバー選択は重要。詳しくは右コラム参照。

潜入メンバーはコーデリア以外で!!

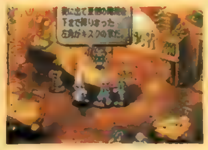
潜入メンバーをコーデリアにすると、イベントの最後にボス戦(イベント戦闘で絶対に勝てない)が起こり、以降彼女は登場しなくなる。これを避けるには、コーデリア以外を選ぶしかない。しかし潜入メンバーは前のイベントで仲間にしたキャラからしか選べない。もしコーデリアしか選べない場合、彼女のリタイアは避けられないので注意。



▲コーデリア以外を選べば、ボス戦自体発生しない。タイラーがオススメだ。

カイ発見チャート

1 酒場でキスクの家を聞く



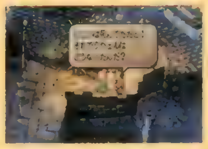
◀まずはこの酒場にいる男に話を聞いて、キスクじいさんの住む家の場所を聞く。

2 キスクが死んだことを聞く



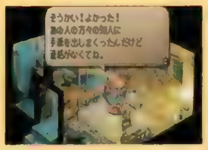
◀酒場で教えてもらった家へ。キスクはすでに死んでいるという情報をゲット。

3 アレクセイに報告



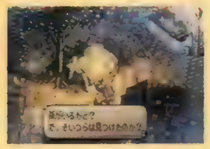
◀キスクが死んでいるという情報を、広場にいるアレクセイに報告する。

4 民家でカイの情報を聞く



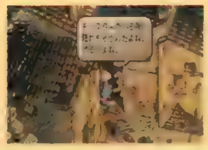
◀ここでお婆さんに話しかけ、キスクにはカイという孫がいるという情報を得る。

5 もう1度アレクセイに報告



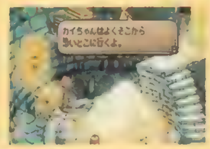
◀キスクに孫がいるということがわかったら、再び広場にいるアレクセイに報告。

6 かくれんぼ少年に話を聞く



◀酒場のすぐ近くに隠れている少年と会話。カイの情報を教えてもらう(※)。

7 採掘場で情報を聞く



◀ここで地面に開いた穴を調べると、2階にいる少女が情報を教えてくれる。

8 井戸へGO!!



◀最後にこの男に話しかけると、水道管への侵入方法を教えてくれるぞ。

※街の明かりを消していると、少年は出現しないので注意。

1239年 ロードレスランド西部 対決! アレクセイ

★ヘルウィンガーとの戦いは……

アレクセイとの決戦前に発生するヘルウィンガー2体との戦い。この時点のパーティではまず勝てないが、パーティにニーナがいれば全滅後イベントが発生し、敵を倒してくれる。しかし、ニーナはこれで力尽きてしまい、続くアレクセイ戦には参加できないのだ。



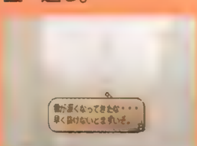
◀ニーナがいないと全滅後ゲームオーバー。

1246年 グラン・タイユ グラン・ヴァレを越えて

★正しい霧の晴らし方とは……

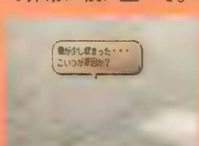
❶まずは霧を確認

グラン・ヴァレの霧の谷を抜けるには、まず谷に入ったらまっすぐ左方向へ。写真の場所で「霧が濃く〜」のメッセージを見たら、さらに3マップ分左へ進む。入口と同じマップに戻るので、今度は上へ進む。



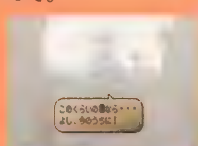
❷ボスを倒して……

光っている場所で槍を抜こうとすると、ボス戦となる。ボスを倒したあと、再び光っている場所を調べると氷の槍を見つけられるので、これを引き抜く。ちなみに氷の槍は水のクヴェルで、武器として非常に役に立つぞ。



❸出口へ向かう

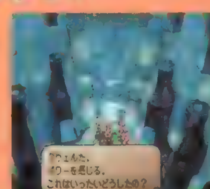
ボスを倒して氷の槍をゲットしたら、1度下方向に戻り、再び写真の場所で「このくらいの霧なら……」というメッセージを見る。このあとは、ひたすら左方向へ進んでいれば谷を抜けることができるぞ。



1247年 ヴァイスラント タイクーン・ウィル

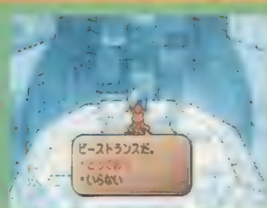
★メガリスでお宝をゲットしよう!!

氷のメガリス内にある2つの扉。その先は無限ワープ地帯となっているが、特定の法則で進むことによって宝のある部屋へとたどり着くことができる。正解ルートは何通りかあるが、その一例を下で紹介。縦の道は上下、横の道は左右で表記してある。正解さえ知っていれば簡単にゲットできるぞ。



◀この場所で、左右の扉に入ればワープ地帯へ。

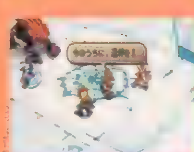
右の部屋 ビーストランス
●下→左→右→上
左の部屋 超水結晶
●上→右→左→下



◀手に入るアイテムは強力。とくにビーストランスは絶対にゲットしておきたい。

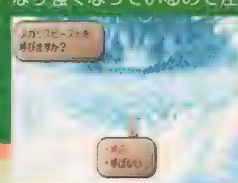
★メガリスビーストとの戦いは……

メガリスビーストとの戦いでは、何度かダメージを与えていると「退却する」というコマンドが出現する。このコマンドが出たら、すかさず退却だ。これを3回繰り返すと、イベントで自動的に勝利となるぞ。ちなみに、退却コマンドが出たあとも戦っていると、数ターン後に自動的に退却となるのだ。



リターンマッチもOK!!

ヴァイスラントには、あとで訪れることも可能。このとき、写真の場所を調べればもう1度戦うことが可能だ。ただし、かなり強くなっているので注意!!



1257年 グラン・タイユ ウィル対エッグ

★2部構成のロングイベント

タイラー、レイモン、パトリック、そしてギュスターヴの4人からなるパーティと、ウィル1人のパーティに分かれての2部構成イベント。前者のパーティで夜の町、その後ウィル1人で海賊船という順にクリアしていくことになるぞ。かなりの長丁場になるイベントであり、基本的に戦闘も避けられない。こまめなセーブを忘れないようにしよう。とくに、海賊船で戦闘に負けると、夜の町からやり直しになるので注意。



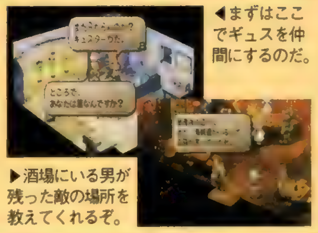
◀ウィル編で、ギュスターヴと初めてパーティを組むことに。



▼戦闘が多くなるシナリオなので、装備やステータスをもう1度チェックしておこう。

夜の町では

夜の町では、まず変電室でギュスターヴを仲間にし、町の各所にいるモンスターをすべて倒す。モンスターは全部で8カ所にいて、1度倒すと出現しなくなる。すべてのモンスターを倒したら、広場へ行きボスのワイバーンと戦闘。倒せばタイラーたちの役目は終了だ。



◀まずはここでギュスを仲間にするのだ。

▶酒場にいる男が残った敵の場所を教えてくれるぞ。

海賊船では

海賊船へ舞台が移ったら、まずは船長室の前にいる女海賊を倒し（※）、船長室でスライムを倒す。そして船倉にある袋を抜いて船を浸水させ、その後、甲板に上がればOK。エッグを持った海賊とのデュエルになるので、この海賊を倒せばイベントクリアだ。



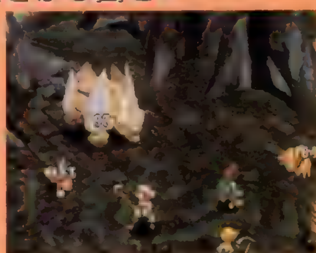
◀ボス戦では、エッグでの攻撃に備えHPをこまめに回復だ。

※女海賊の質問に「そうじゃない」と答え、続く3択での返答次第で戦闘を回避できる。このとき、「海賊のバンダナ」をゲットできる。

1275年 グラン・タイユ 樹海へ

★樹海の正解ルートをさがし出せ!!

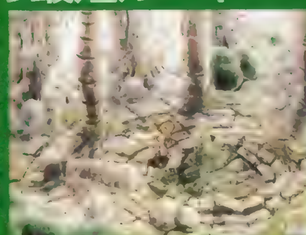
一見デタラメに繋がっているように見える樹海のマップだが、特定のルートを通ることでボス戦が発生し、その後さらに特定のルートを通ることで樹海の塔へ抜けることができる。正解ルートはいくつかあるが、右では最短ルートを紹介していくぞ。下の樹海マップと併せて参考にしよう。



◀戦闘が多くなるので、できるだけ最短ルートで切り抜けよう。

塔へ抜けるための最短ルート

樹海は、特定のルートを通ることで、普通とは違う特殊な繋がりが発生する場合がある。ボスや塔にたどり着くには、この特殊な繋がりを利用しなければならない。その特殊な繋がりが発生する一例が下のルート。これ以外にもパターンはあるので、余裕があるなら探してみよう。



ボス戦までのルート	A→B→C→D→E→F→BOSS
塔へのルート	G→H

樹海マップ

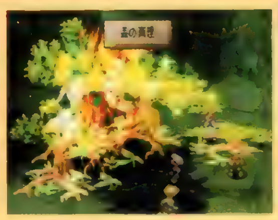


樹海を抜けたあとは……

樹海を抜け、塔にたどり着いたらあとは塔を登っていくだけ。塔自体の構造は非常にシンプルなため、マップで迷うことはないだろう。ただし、塔の内部で樹精とのボス戦が発生する。樹精は、パーティ全員に大ダメージを与える「森の真理」など強力な攻撃をしてくるので、戦う前の下準備は入念に。回復系の術を最低2人、炎系の攻撃術を最低1人は使えるようにしておこう。樹海で無駄な戦闘をできるだけ避け、WPやJPを温存しておくことも重要だぞ。



◀アイテムも落ちているので、すべて回収しよう。



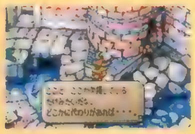
◀樹精との戦いは、こまめな回復を忘れないように。

1285年 グラン・タイユ あの空に虹を

★散水塔復活までの手順

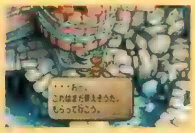
このイベントで行うことは、壊れた散水塔の復活だ。ここでは、その復活までの修理手順を紹介していくぞ。なお、ウィル編にしては珍しくボス戦がなく、ザコは弱い敵しか出現しない。戦闘で困ることはないが、サルゴンを育てておくと、あとでちょっと有利になるぞ。

1 装置を調べる



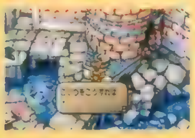
◀散水塔復活の手順は、まず写真の装置を調べ、このメッセージを見ておこう。

2 部品をゲット



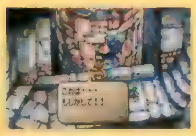
◀次にこの場所を調べ、装置の部品をゲット。メッセージを見るだけでOK。

3 部品をセット



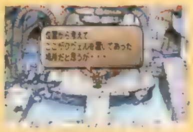
◀再び1の場所へ行き、部品を使って装置を修理。実際は調べるだけでOKだ。

4 クヴェルをゲット



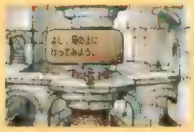
◀この位置に宝箱が出現しているので、コレをゲット。中身はクヴェルの湧水の宝珠だ。

5 クヴェルをセット



◀ここにクヴェルをセット。クヴェルはなくなってしまうが、クリア後手元に戻るぞ。

6 スイッチをオン



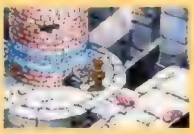
◀クヴェルをセットしたら1つ上のこの場所に戻り、スイッチを入れるのだ。

7 塔の上へ



◀6の手順を行い右へ戻ると、この場所から塔の上に行くことができるようになる。

8 スイッチを押していく

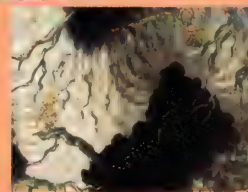


◀あとは上へ上へと向かいつつ、スイッチを次々に入れていくだけでOKだ。

1305年 ノースゲート ジニーの冒険

★アイテムを取るまで外に出るな

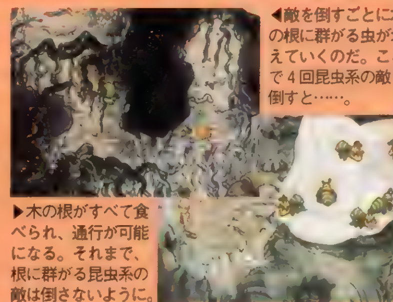
最終パーティメンバーのうち4人が揃うことになるイベント。とはいえ、ダンジョンに入って出るだけでイベントは終了してしまう。しかし、大ミミズの穴には大量のお宝が眠っている。すべてのアイテムをゲットするまで、絶対に外に出ないようにしよう。



◀ダンジョンに1度入ったら、徹底的に粘ろう!!

木の根部分を通るには……？

ダンジョンにあるアイテムをゲットするには、昆虫系のモンスターに木の根を食べてもらい、道を造らなくてはならない。巨大な木の根のあるマップから左下（アイテムが3つ見えているマップ）で昆虫系の敵を4回倒すと、根っこがすべて虫に食べられ、通行が可能になるぞ。



◀敵を倒すごとに木の根に群がる虫が増えていくのだ。ここで4回昆虫系の敵を倒すと……。

▶木の根がすべて食べられ、通行が可能になる。それまで、根に群がる昆虫系の敵は倒さないように。

取れない宝箱をゲットするには……？

木の根の左下にあるマップには、見えているけど取れない宝が2つある。この宝は、さらに地下にあるツタを引くことで落ちてくるのだ。4本並んだツタのうち、真ん中2つが正解。両脇のツタを引くと敵が落ちてくるので注意。



◀見えているのに取れない宝箱。ここからでは絶対に取ることはできないのだ。

▶この場所にあるツタを引くと、先ほどの宝箱が落下してくるぞ。必ずゲットしておこう。

1305年 ロードレスランド東部 ギュスターヴの陣営へ

★ただクリアするだけなら楽だけど……

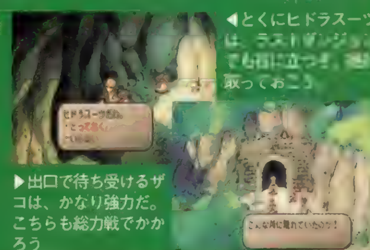
古戦場では、洞窟内のアイテムを取ったときと、巨大な木を調べたときに強制ザコ戦闘が発生。また、木を調べているとマップ出口でボス戦が発生する。クリアするだけなら脇目も振らず出口に向かえばOKだが、貴重なアイテムを入手できるチャンスなので、すべての戦闘をこなしておこう。



◀洞窟のアイテムは必ずゲットしておこう。

洞窟のお宝をすべてゲットせよ!!

この洞窟の中には貴重なアイテムと大金が落ちている。必ずすべて回収していこう。外に出ると追っ手との強制戦闘が発生するぞ。ここでは強力なザコが登場するが、手に入るアイテムが貴重な物ばかりなので、必ずすべてゲットしておきたい。



◀とくにヒドラスーツは、ラストダンジョンでも役に立つ!! 絶対取っておこう

▶出口で待ち受けるザコは、かなり強力だ。こちらも総力戦でかかろう

木を調べてベオウルフをゲットせよ

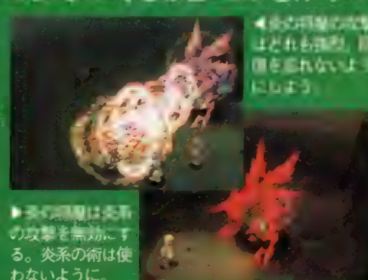
マップ途中にある巨大な木を調べると、イベント戦闘が発生する。ここでも強力なザコが出現するが、倒すとベオウルフ（武器性能38、獣のクヴェル）という強力な剣を入手できるのだ。戦う前に、アイテムの空欄を作っておくように。なおここで戦闘をすると、マップの出口でサルゴン（炎の将魔）とのボス戦が発生するので注意しよう。



▲ここの敵は複数のモンスターで、連携率も非常に高い。注意して戦おう。

マップの出口で炎の将魔と対決!!

木を調べておくと、マップの出口でサルゴンに追いつかれる。最初にガルムを中心としたザコ戦があり、それを倒すと炎の将魔が登場。ソニックバーナーやファイヤーボールなど、音と火の攻撃を使ってくる強敵だ。最大級の技を連携させていこう。なお、炎系の術は効かないので注意。

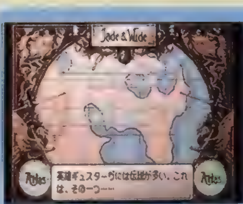


◀炎の将魔の攻撃はどれも強烈。回復を忘れないようにしよう

▶炎の将魔は炎系の攻撃を無効にする。炎系の術は使わないように。

Sidestory
●ストーリー編外伝

ここでは、外伝とでもいうべき3つのイベントを紹介。これで歴史の空白は埋まるかも!?



1242年ワイド

ギュスターヴと海賊

若きギュスターヴは海賊たちの生き様に何を見る？

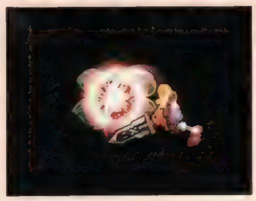
CHECK!
ワイド奪取から1年、政務に優れた才を見せたギュスターヴは、部下の1人ムートンの計らいで、ワイドの街でつかの間の休息を取ることとなる。ところがそのとき、街には異国からやって来た海賊たちが、闊歩していたのだった……

クリア手順が複雑なので注意

クリアするための手順の多さでは、1、2を争うイベント。基本的には特定の人物と会話をすることで進行させていくのだが、ここではその手順をワイドの街と海賊戦内部の前後半の2つに分けて、チャート式で最短ルートを解説していこう。

CHECK! 最初から最後までギュスターヴ1人

このイベントも、ギュスターヴ編に多い単独行動もの。機会は少ないもののモンスターとの戦闘もあるので注意。武器屋では、ギュス用の鋼の装備も買えるので、装備や育て方に不安のある人は購入しておこう。

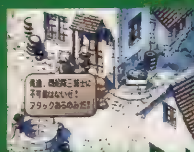

◀ここまでに育てておかないと、少しツライかも？

CHARACTER CHECK


ギュスターヴ(22才)

POINT 2つの海賊のアジトを行ったり来たり

前半のワイド編で重要な場所は、酒場の奥にある商船隊のアジトと、牧場の銀帆船団のアジトの2つ。クリアだけなら、右のチャートの通りでOKだが、海賊たちとの会話はなかなかおもしろいので1人1人チェックしてみるのもいいだろう。



▲街には2種類の海賊（商船隊）がいるので注意。



▲こちらが、商船隊のアジトの入口。首領は建物の中にいるぞ。



▲一方、こちらが銀帆船団のアジト。いかにも海賊といった者が多い。

前半最短チャート

①商船隊のアジト
建物の入口に立っている男に話しかける。この時点では中には入れないが、まずはOK。

②銀帆船団のアジト
牧場の一番奥にある建物の入口に立っている男に話しかける。ここも、中に入ることはできないぞ。

③酒場
酒場の前にいた男たちがいなくなっているので、中へ入る。イベントが発生する。

④商船隊のアジト
建物の入口に立っている男に話しかける。「待て」と言われて、まだ中には入れない。

⑤銀帆船団のアジト
牧場に入るとイベントが発生。その後、船長と呼ばれた人物と会話をする。

⑥商船隊のアジト
入口の男に話しかけると、やっと中に入れる。中ではイベントが発生、首領と会話することに。

⑦銀帆船団のアジト
ふたたび船長に話しかけると、イベントが発生。海賊の一味に加わり、船に乗り込むことに……。

海賊船へ

海賊船

AREA DATA
●アニマ…なし　●ツール…なし
●エリアアイテム…なし

TREASURE
なし

後半最短チャート

①甲板下の通路
行動可能になったら、甲板下の通路にある宝箱を調べる。すると、近くにいる海賊との会話になる。

②甲板
甲板にいる船長に話しかけると、話題が2つから選べる。ここでは、「襲った船について」を選択。

③甲板
続いて船長の隣にいる男に話しかける。ここでの話題選択では、「男爵について」を選ぶこと。

④甲板
甲板のマストの下にいる男との話題選択肢に、「男爵について」の項目が増えるので、それを選ぶ。

⑤甲板下の通路
①でふさがれていた通路が開く。その先にいる男に話しかけて、作業を「手伝う」こと。

⑥甲板
はぐれスライムの襲撃が発生、自動的に甲板へ。戦うのは、自分でもバットでも、どちらでもOK。

⑦船長室
船長室のクヴェルを調べると、船長との会話になる。ここでの3択も、どれでもクリア可能だ。

⑧甲板
船尾にいるバットと会話する。ここでの会話の内容は、⑥での選択によって多少変化する。

⑨船倉
船倉で酒を飲もうとしている船員に声をかけると、階上の船長とバットの会話が聞こえてくる。

⑩甲板
船がモンスターの襲撃を受け、再び甲板へ。スライムとデュエル（避けられないので注意）が発生。

⑪船倉
船倉で羅針盤の謎を解く（右下参照）。うまくクリアすると、ラストの戦闘が発生する。

イベントクリア

POINT 最後に待ち構える羅針盤の謎が難関

海賊船での後半戦も、会話で進めていくAVG風イベント。ただ、イベント終盤（左のチャートの⑪）で、「船長室にある海図に書かれた3種類の航路のうち、正しいものを羅針盤にセットしなければならない」という、謎解きが待っている。正解は、北回帰航路（下表の順序）。この海図に描かれた線からセットする方角、区画から日数を読み取ることになる。ここで注意しなくてはならないのが、3回目にセットすべき「東」を「南東」に見間違いやすい点。入力する前には、あらかじめ海図の航路を確認しておくといいぞ。

羅針盤のセット順序
南へ1日、南東へ2日、東へ1日、北東へ2日



1264年南大陸大砂漠

将軍の思い出

ギュスターヴの側近、知将・ネーベルスタンの熱き時代の物語

CHECK!

ハン・ノヴァに居を構えるギュスターヴのもとに、自分の死期を悟ったネーベルスタンが訪れる。彼は、出会ったばかりの頃の、若き[illegible]ギュスターヴに自分の若い頃を重ねていたこと、ありし日の思い出を語り出す。ネーベルスタン23才、彼は今、1人で大砂漠を横断しようとしていた。

岩荒野を往復するイベント

内容的には、グリューゲルとフォーゲラングを往復するだけ、という単純なイベント。グリューゲルでは街から（イベント開始直後でもOK）出れば、フォーゲラングではシルマールとナルセスを仲間にすれば、砂漠に移動できるぞ。





▲グリューゲルには、相変わらず有用な施設がない。
◀逆にフォーゲラングは、アイテムの整理に便利な街。

CHECK! 帰りはよいよい行きはコワイ？

グリューゲルからフォーゲラングまでの往路は、ネーベルスタン1人というかなりキビしい状況。おまけにネーベルスタンは、決して強いとは言えないし…。



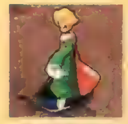
▶復路は、シルマールたちのおかげで楽だが……。

ここは、こまめにセーブをしながら、敵を避けつつ進むのが正解。消極的だが、この時点で彼を育てるのは無意味だぞ。

CHARACTER CHECK



ネーベルスタン(23才)



シルマール(32才)



ナルセス(23才)

岩荒野

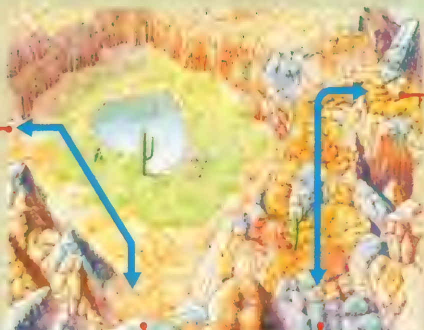
AREA DATA

●アニマ…石　●ツール…荒野の砂

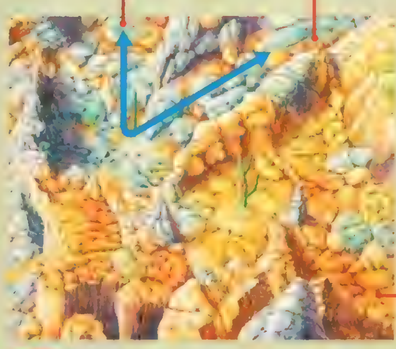
●エリアアイテム…木刀、ストーンナイフ、牙の短剣、大木刀、獣骨の短剣、風伯、木槍、獣骨の鎧、強化装甲、石片の盾、獣角の調印、クロスブランチ

TREASURE なし

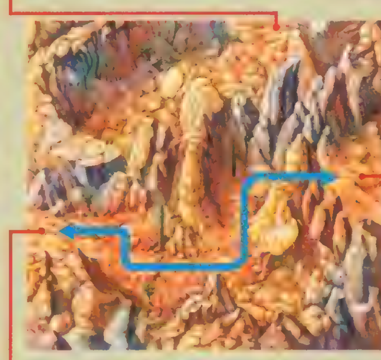
フォーゲラングへ



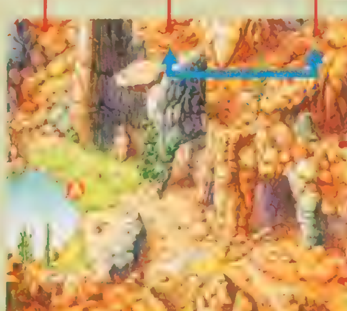






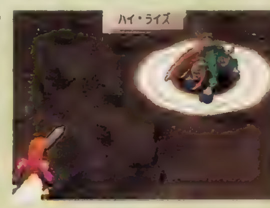


グリューゲルへ





マップそのものは、「大砂漠のメガリス」などのイベントで登場した岩荒野とまったく同じもの。宝箱は1つもなく、ただ通り抜けるためだけの場所だが、敵の数も多く、背景と通れる場所の区別もつきにくい難所だ。登場する敵の強さの幅も広く、中でも獣系の敵は、強力。1人vs3匹という状況もありえるので、できるだけ相手にしないほうがいいだろう。



▲ホーンバッファローとの戦いは、ネーベルスタン1人には荷が重い。

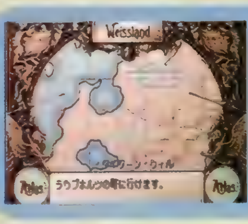
POINT 湖の回復ポイントは健在！

「大砂漠のメガリス」にもあった湖（Ⓐ地点）は、健在。調べるだけでHPを回復してくれる便利なものだが、往復ルートからは外れているし、HP回復以外の効果はないので無理に寄る必要はない。



◀近くに寄ると、モンスターが出現する場合も。

※マップ上の青い矢印は、通り抜ける際の最短ルートです。



1247年～　ヴァイスラント

グールの塔

いつからかラウプホルツの郊外にそびえ立つ、死霊が支配する謎の塔

ゲーム中、唯一イベント進行とはかけ離れたフリーダンジョン

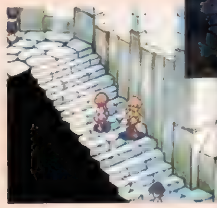
このグールの塔は、いわゆるフリーダンジョンで、「タイクーン・ウィル」のシナリオのあと（かつ、ラウプホルツに移動可能）ならいつでも入ることができる。ラウプホルツの酒場の右手にある道から外に出れば、塔に移動する選択肢が現れるぞ。ゲームクリアには関係ないイベントだが、入るタイミングを自分で選べるため急場のレベル上げなどには重宝するだろう。また、強力なアイテムがいくつか手に入るのも特徴だ。



▶ただしイベント発動中はラウプホルツに来ても塔に入れない。

CHECK! 低レベルの者、立ち入り厳禁！ 塔内は強力モンスターだらけ

名前の示す通り、グールたち（見た目は普通の人と変わらないので注意！）がウロウロしている危険な塔。石化などの特殊攻撃をしてくるモンスターも多いので、実際のところかなり強力なパーティでないと生き残るのは難しいだろう。やはり、ジニー編に移ってから、最終パーティの育成の場として使うのがいい。





▲「生命の息吹」は、全員に装備させておきたい。

◀グールは鈍いので、避けるのは簡単なはず。状況に応じて戦闘回避だ。

グールの塔

AREA DATA
- ●アニマ…なし　●ツール…なし
- ●エリアアイテム…ロックハート、ブルーチップ、何かの骨、虫アメの指輪、結界石


TREASURE

※ただし宝箱の形をしているのはⒾ結界石のみ。

POINT 強力な3つのレアアイテムを手に入れよう

このグールの塔には、特殊な手順を踏むことで手に入るアイテムが3つある。ここではその入手方法を紹介するが、どのアイテムの場合も、強力な敵との戦闘は避けられない。1つ取ったら街で態勢を立て直すという具合に、常に万全の態勢で挑んでも大げさではないぞ。なお、各アイテムを入手するときに戦うボスモンスターは、右ページのBOSS欄で紹介しているので参考にしてほしい。

Item No.① 妖精王のリラ

まずはこれから狙ってみる？

妖精王のリラを取るためには、まずⒶ地点のオルガンを調べて音を止めよう。すると、Ⓑ～Ⓓ地点にある石像やオブジェが光り出し、調べるとモンスターが出現するようになる。すべてのモンスターを倒せば、塔の最上階（Ⓔ地点）に妖精王のリラが出現するぞ。



▶Ⓑ～Ⓓ地点のモンスターは1度倒せば、外に出ても大丈夫。危なくなったら街で回復だ。

3体のモンスターを倒せ！



Ⓑゴースト
悪魔の顔を模した像を調べると、ゴーストと戦闘に。



Ⓒゴースト
この丸い玉（？）を調べると、Ⓑと同じくゴースト戦。

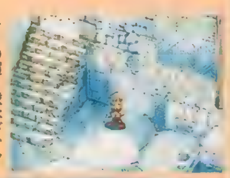


Ⓓガーゴイル
この像がみるみるガーゴイルに変化！　強敵だぞ。

Item No.② アニマ結晶体

手に入れるのは簡単……？

アニマ結晶体は、妖精王のリラを入手後に、塔の最下層のⒻ地点に出現する。ただし、この結晶体に触れると、アニマグールとの戦闘になる。モンスターとしてはさほど強敵ではないが、戦闘開始時に強制的に「アニマが吸い取られる」イベントが始まる。JP0の戦闘となるので注意！



▶この輝く球体が、アニマ結晶体だ。

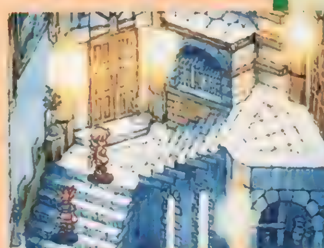


◀妖精王のリラ入手前は、何もないので注意。

Item No.③ 丙子椒林剣

塔の目玉アイテム！　でも入手困難？

この丙子椒林剣（へいししょうりんけん）は、Ⓖ地点の辺りを浮遊している幽霊（死せる賢者）が所持している。ただ、この幽霊の出現条件はランダム性が強く、現状では下で紹介する「7カ所のモンスターを何体か倒す」と出現する、としか判明していない。こまめにセーブしながら1体倒したらⒼ地点まで確認に戻る、というのが一番の近道かも？



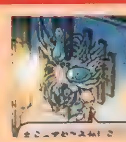
▲編集部では、Ⓗ、Ⓚ、Ⓛ、Ⓝ地点を倒したときに幽霊の出現を確認。先に全部倒してしまうのも手？

このモンスターたちがカギだ！

厄介なことに、実はこれらのモンスターの出現もランダム。もし出現しなかったら、一度塔から出て再び訪れてみよう。



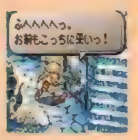
Ⓗ飛び出す男
Ⓗ地点の扉を開けようとすると、飛び出してくる。



Ⓘスライム
Ⓘ地点にある宝箱を取ると、上から振ってくる。



Ⓙキャリアーアント
Ⓙ地点の樽の辺りを通過すると、出現する。



Ⓚグラスダンサー
Ⓚ地点前を通過すると、絵の世界に引き込まれる。



Ⓛゴースト
Ⓛ地点の階段を下ったときのみ、絵の中から出現。



Ⓜ双子のグール
話しかければ戦闘に。2人とも倒すこと。



Ⓝ悪魔草
Ⓝ地点の扉から出てくると、右の絵に吸いこまれる。

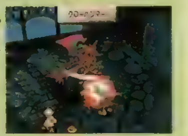
BOSS



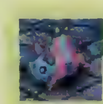
ガーゴイル

前回登場時よりパワーアップ！

基本的な攻撃は、以前登場したときと同じ。ストーンランスが怖いので、石化耐性装備を着けて戦いに臨みたい。勝利すると、まれに赤の石鎧やシルバーチェイルを落とすことも。



▲打撃による複数回攻撃も痛い。こまめに回復を。



アニマグール

デュエルで戦わないと面倒？

ＪＰが０の状態（回復もなし）での戦闘になるので、技の得意なキャラでのデュエルがオススメ。攻撃力自体は低いので楽に倒せるだろう。勝つと、アニマ結晶体が手に入る。



▲パーティバトルだと、4体も出るので厄介だぞ。



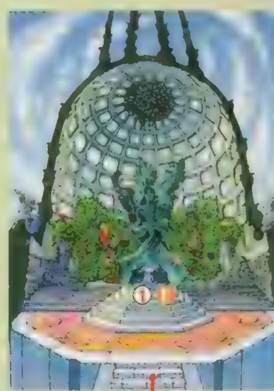
死せる賢者

超強敵！　最強のパーティで挑め

間違いなくグールの塔で最強の敵。賢者は石化や一撃必殺系の技を多用し、高弟はマルチウェイなどの強力な剣技を使ってくる。十分に育てたパーティじゃないと歯が立たないぞ。



▲高弟は、スタン効果のある技で動きを封じよう。

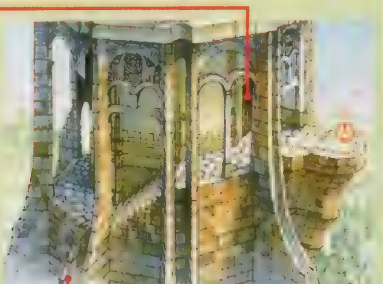


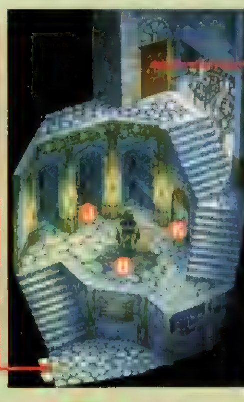
入手アイテム

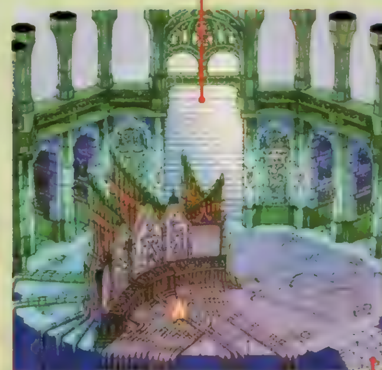
No.	名称	種類	備考
①	妖精王のリラ	弓	武：28、音のクヴェル
②	アニマ結晶体	アクセサリ	防：1、術：5、1人を完全回復
③	丙子椒林剣	剣	武：70、金属製武器、死せる賢者から入手
④	結界石	アクセサリ	術：3、全員を回復

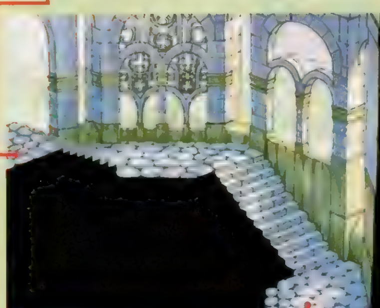


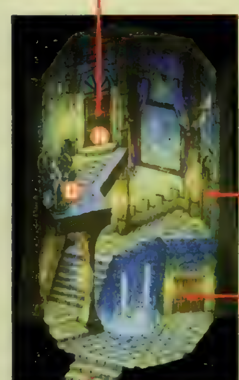














ラウブホルツへ



▲無理に戦っても、戦力を消耗するだけだぞ。

POINT 双子のグールと戦うときの注意点！

M地点にいる双子のグールの片方が呼び出す鳥形モンスターは、そのグールを倒したあともその場から移動しないと、次々と襲ってくる。丙子椒林剣狙いのときは、２回目以降の鳥は倒しても意味がない。さっさと左側の扉から退却してしまおう。

要注意モンスター

悪魔草（植物系）

N地点で戦う悪魔草。攻撃力はないが、ＨＰが非常に高いので威力の高い連携で一気に倒そう。また、お供の悪魔草の種子は、倒してもすぐ復活するぞ。



HP	?
LP	?

ゴースト（アンデッド系）

一撃で戦闘不能になるソウルクランチが怖い。物理攻撃に対する防御力が高いので、術中心で攻めよう。必要なとき以外は、戦わない方が無難かも？



HP	227
LP	1

フィンドスレイブ（飛行系）

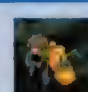
塔のモンスターの中ではＨＰが高く、ウィングスラッシュなどの攻撃も強力。だが、M地点以外では出現しないので、そこでさえ気を付けていれば安心だ。



HP	?
LP	?

キャリアーアント（昆虫系）

[illegible]地点でのみ出現する昆虫系モンスター。一見、ほかのアントと同じなようだが、攻撃力とＨＰ（こちらは特に）が高いので要注意。優先して倒そう。



HP	5675
LP	1

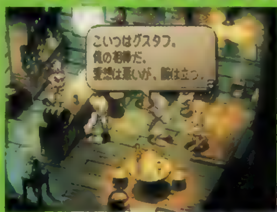


ラストイベントに向けて

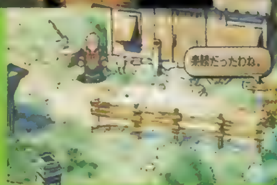
「北大陸奥地へ」をクリアすると、あとは最後のイベントを残すのみ。ここでは、その最終イベントへ挑むにあたっての注意を紹介するので、しっかりチェックしておこう!!

Check 1 ジニーたちのステータスは十分か？

これまでは技や術を集めることを主体に育ててきたと思うが、最終パーティとなるジニーたちはしっかりステータスアップに励んでおきたい。ジニーたちのステータスを上げれば上げるほど、ラスボス戦が楽になるのだ。参加の遅れるウィルとミーティアをメインとして使う気がないなら、「ジニーの冒険」でひたすらステータスアップに励むといいだろう。ジニーを主人公としたイベントは、クリアを急がないでじっくりプレイすることが重要だぞ。



◀「ジニーの冒険」でウィルとミーティア以外の4人はそろうのだ。



▶ジニーのイベントは基本的に街に戻って回復ができないので注意。

フリーダンジョンを活用しよう!!

ジニーたちでしっかりステータスアップをしたいならフリーダンジョンのある街（右を参照）に立ち寄るしかない。街へ行けるチャンスがあるときは、必ず立ち寄ろう。ちなみに、「北大陸奥地へ」に入る前が最後のチャンスだぞ。

- フォーゲラングの岩荒野
- ラウプホルツのグールの塔
- ヴァイスラントの氷河

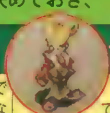
Check 2 最終パーティのメンバーは決めた？

ラストイベントでのパーティキャラは6人。ラスボス戦では、この中から4人を選抜することになる。あらかじめ誰を使うかを決めておき、パーティバトルでの戦い方をしっかり確立しておこう。ちなみにオススメのメンバー構成はは、ジニー、グスタフ、ロベルト、プルミエールだ。



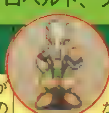
ジニー

主人公なので彼女だけは外せない。剣と杖に資質があるが、攻撃はほかの仲間にまかせよう。回復系の術で仲間をサポートしていくといい。



グスタフ

武器の変更ができないが、その攻撃力はまさに攻撃の要となる。樹のツールを装備しておき、「烈風剣」を使えるようにしておきたい。



ロベルト

武器攻撃はしないで、術攻撃を中心に使っていこう。クヴェルをつけまくって、すべてのアニマを扱えるようにしておくといいぞ。



プルミエール

槍と斧の資質を持っているのでどちらか好きな方を。槍を使わせる方がオススメだ。回復術も使えるようにしておくとなおいいだろう。



ミーティア

斧の資質が高いので、それを中心に使っていこう。ほかのメンバーよりも少し参加が遅れるので、使うならフリーダンジョンでしっかり鍛えよう。



ウィル

さすがに80歳を越えているせいかＨＰが少ない。あえて使うなら術攻撃＆サポート中心。メインパーティで使うには、ちょっとつらいかも？

メイン以外もステータスアップを！

メインパーティを決めたからといって、残る2人のステータスアップを怠っていいかというとそうでもない。ラストダンジョンでは、予備のメンバーで戦う機会もあるぞ。しっかり鍛えよう!!

Check 3 キャラたちの装備はカンペキか？

ラストダンジョンで戦うことになる敵は、毒や石化などの特殊攻撃をしてくる場合が多い。そこで、キャラの装備品も重要になってくる。ここではラストイベントに持っていきたいアイテムを紹介するので参考にしよう。所持アイテム数の制限が厳しいので、アイテムの取捨選択はよく考えよう。

ラストダンジョンに持っていきたいアイテム

名　称	備　考
黒の石鎧	防：28、術：1、石化を防ぐ
ヒドラスーツ	防：24、毒無効
星くずのローブ	防：18、術：5、マヒ眠り無効
氷河の盾	回：24、熱攻撃を回避
水鏡	回：20、様々な攻撃を回避
水晶のつばさ	防：8、術：4、スタン無効、音波耐性
デッドストーン	防：2、術：2、一撃必殺無効
ブラッドスター	防：1、術：4、水と音のクヴェル、毒無効
ソウルクリスタル	防：1、術：1、1人を完全回復

オススメ装備例　ジニー、グスタフ、ロベルト、プルミエールの場合

ジニー

「生命の水」か「生命の息吹」が使えるような装備を。技で攻撃する際も、攻撃力の高さよりも連携のしやすさを重視して選択しよう。

- ブリムスラーヴス
- 氷河の盾

- 黒の石鎧
- 悪魔のメダリオン
- ディープブルー（※）
- ラストリーフ（※）

グスタフ

武器の変更はできない。「烈風剣」と「疾風剣」を使えるように、樹のクヴェルを装備。保険として水のクヴェルも装備しておこう。

- ギュスターヴの剣
- ファイアブランド

- 星くずのローブ
- デッドストーン
- 木霊のグラール
- 湧水の宝珠

ロベルト

とにかくすべてのアニマが使えるように、クヴェルをつけまくる。術攻撃メインにするため、武器も攻撃力ではなくアニマで選ぶといい。

- 妖精王のリラ
- さんごの槍

- ヒドラスーツ
- アンバーマリーチ
- ポケットドラゴン
- アンスリウム

プルミエール

基本的には槍技で。WPが少ないので、「ミヅチ」や「双龍破」を使えるようにしておきたい。そのため、水と炎のクヴェルを装備させよう。

- ビーストランス
- 水鏡

- セラミックメイル
- デッドストーン
- ブラッドスター
- ホットストーン

※印のついているアイテムは、ラストダンジョンで入手できるものです。

Check 4 強力な4連携は作ってる？

ラスボス戦のために、強力な連携技を安定して繰り出せるようにしておきたい。そこで、あらかじめ4連携を作っておき、お気に入りに登録しておこう。そうすれば、連携する確率が高くなるぞ。

4連携を作り出すコツ

連携を生み出すコツは、どんな技が連携しやすいかを把握すること。それぞれの技がどんな技に連携しやすいかを見極めることが重要だ。上でのオススメパーティでいうなら、まずはプルミエールの槍技を足がかりとし、術→剣技→杖技と繋げると連携しやすい。このとき魔法は「焼殺」がお薦め。前の攻撃に繋げやすく、続く攻撃が繋がりやすいのだ。これを真ん中に置くと、かなりの確率で3～4連携が発生する。ロールと行動順をうまく使って繋げていこう。

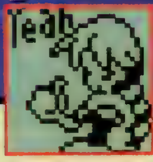


◀足がかりの槍技は「光の腕」が連携しやすいぞ。

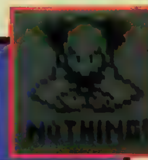


▶「天地二段」は連携しやすくスタン効果も得られる。





「Go! Go! ディガー」の心得



ポケステにダウンロードすることで遊べるミニゲーム「Go！ Go！ ディガー」を徹底検証!! ディガーたちの秘密が明らかに!?

ゲーム中、いくつかのポイントでダウンロードできる「Go！ Go！ ディガー」。絶対に必要というワケではないが、お店のないイベントで武器がなくなったときなどでは、とても役に立ってくれるのだ。ここでは、そんな「Go！ Go！ ディガー」から、ディガーごとの特徴や入手法までを、徹底リサーチしていくぞ!!

ディガーごとの特徴は？

「Go！ Go！ ディガー」は、ダウンロードしたポイントによってディガーが変わる。彼らは、それぞれサボりやすい、よいアイテムを探しやすいといった特徴を持っているが、ポケステのＩＤによっても変わるので一概に誰がいいとは言えないのだ。ディガーの入れ替えも可能なので、様々なディガーを試してみよう!!



◀最初はバンバン入れ替え、好みのディガーを探そう。

ポケステだけのアイテムとは？

「Go！ Go！ ディガー」で発掘することでしか入手できないアイテムも存在する。七星剣という剣がそうだ。発掘に費やす時間は関係ないようで、基本的に手に入るかどうかは運によって決まるようだ。時間設定を最短（１分）にして、とにかく何度も何度も掘らせてみよう。使うディガーにもよるが、発掘はそう難しくないようだぞ。



▲◀攻撃力77、使用回数7と7づくめの剣。装備すれば、「メガボルト」という技を使えるのだ。

全12ディガーの入手方法を完全紹介!!

ハロルド（テルム）



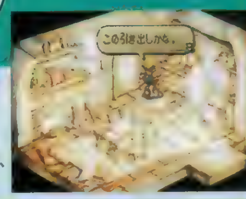
「潜入！ アレクセイ一味」のときの酒場で、ランダムで入手できる。ややサボることが多い。

ユカ（ヴェスティア）



ヴェスティアの女の子に話しかけると、ランダムで入手。結構高価なアイテムを掘り出してくれる。

キャップ（ヤーデ）



「ギュスターヴと鍛冶屋」の民家のタンスの中。入手のチャンスは１回限りだが、能力は普通。

ギンガー（ワイド）



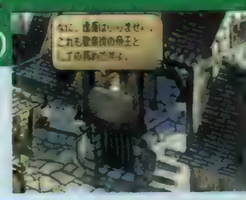
ワイドで飼われている馬から入手できる。入手チャンスは少ないわりに、かなりサボりやすい。

マサ（グリューゲル）



グリューゲルの兵士に話しかけるとランダムで入手。あまりサボることはないが、能力は平均的。

メイヤー（ハン・ノヴァ）



ハン・ノヴァの区画整理で、すべて歓楽街にすると登場。もっとも見つけにくいディガーだ。

アイリン（フォーゲラング）



フォーゲラングの酒場にいる女の子に話しかけると入手できる。ややサボりやすい傾向がある。

ワンタロ（開拓村）



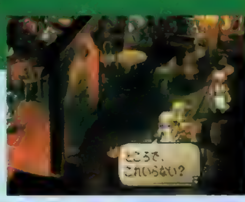
開拓村の屋根の上にいる男に話しかけると入手できる。後半入手できるだけあって能力は高い。

アンナ（ノースゲート）



ノースゲートの武器屋の右を調べると入手できる。ただし女の人がいなくなったあとでないとダメ。

インコ（ヴァイスラント）



ヴァイスラントの酒場にいる女の子に話しかけると入手できる。能力はかなり高いぞ。

アンドローラ（ラウブホルツ）



ラウブホルツの吟遊詩人に話しかけると入手できる。とにかくよくサボるので使いにくい。

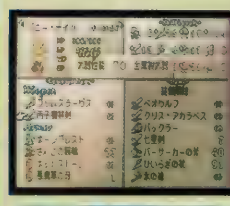
トノ（夜の町）



夜の町の階段付近を調べると入手できる。絶対にサボらないので、楽をしたい人にはオススメ。

Data
●データ編 完全版

パーフェクトクリアを目指すうえで欠かせないアイテムと技、術の完全データをここに掲載！入手していないアイテム、修得していない技や術がないかをチェックしよう。



アイテム

「丙子椒林剣」などのように、特定のダンジョンでしか入手できないアイテムもある。取り忘れて後悔することのないよう、入手方法はしっかり確認。

武器

最後のダンジョンでは、メインパーティ以外のキャラクターも、中ボスとデュエルで戦う機会がある　サブパーティの仲間にも強力な武器を装備させておかないと、その戦いに勝つことはできないぞ。

種類	名称	武	JP	回	耐	備考	入手方法
剣	木刀	4	5	0	40	樹のツール、「樹烈斬り」が使用可	ヤーデ、ヴェスティア、ノースゲート（70）で購入
	ストーンナイフ	5	5	0	60	石のツール、「石の剣」が使用可	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア(100)で購入。ケルヴィンの初期装備
	牙の短剣	7	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング、ヴェスティア、ノースゲート（150）で購入
	大木刀	8	5	0	30	樹のツール、「樹烈斬り」が使用可	ヴェスティア(160）で購入
	炎のロッド	12	5	0	30	炎のツール、対熱防御アップ、「炎の太刀」が使用可	グリューゲル（300）で購入
	獣骨の短剣	15	5	0	40	獣のツール	ノースゲート（500）で購入
	風伯	18	10	0	10	樹のツール、「樹烈斬り」が使用可	ラウプホルツ（650）で購入。ヨハンの初期装備
	雷伯	18	10	0	10	水のツール	ラウプホルツ（650）で購入
	獣骨の長剣	24	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング、ヴェスティア（1300）で購入。リッチの初期装備
	スクリーマー	27	5	0	40	音のツール、「音波剣」が使用可	ブルミエールの初期装備
	カールテン	42	5	0	40	石のツール、「石の剣」が使用可	製作依頼品（2000・チップ1000）
	ヴァレリアハート	53	10	1	30	炎のツール	モンスターが落とす
	七星剣	77	7	0	7	「メガボルト」が使用可	ポケステで入手
	手製の短剣	12	0	−2	∞	金属製武器	ギュスターヴの初期装備
	鋼の短剣	15	0	−3	∞	金属製武器	ワイド、フォーゲラング、グリューゲル（250）で購入
	鋼の長剣	33	0	−3	∞	金属製武器	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ（1500）で購入
	グスタフの剣	43	0	−2	∞	金属製武器	グスタフの初期装備
	聖騎士の剣	50	0	−3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ（4500）で購入
	ギュスターヴの剣	53	0	−2	∞	金属製武器	「ウィル対エッグ」のギュスターヴの装備。その後グスタフが引き継ぐ
	丙子椒林剣	70	0	−3	∞	金属製武器	グールの塔で入手
	クリス・アカラベス	4	0	1	∞	未解明のクヴェル、対術攻撃防御アップ、「コメットフォール」が使用可	ハンの廃墟地下で入手
	炎の剣	30	20	2	∞	炎のクヴェル、対冷気防御アップ、「炎の太刀」が使用可	グスタフの初期装備
	ファイアブランド	30	20	2	∞	炎のクヴェル、対冷気防御アップ、「炎の太刀」が使用可	グスタフの装備品
	ベオウルフ	38	10	1	∞	獣のクヴェル、防御力アップ、対ステータス異常防御ダウン	古戦場で入手
	ガラティーン	39	3	1	∞	防御力アップ	偽ギュスターヴの装備品（入手不可）
斧	石斧	7	5	0	60	石のツール、「石斧断」が使用可	ヴェスティア（110）で購入。コーデリアの初期装備
	フリントアクス	9	5	0	60	炎のツール、「炎でまっぷたつ」が使用可	ヤーデ、ヴェスティア（130）で購入
	ハンマーヘッド	15	5	0	60	石のツール、「石斧断」が使用可	フォーゲラング（300）で購入。ハンの廃墟地下で入手
	水樹の斧	19	5	0	30	水のツール	ラウプホルツ、ヴェスティア(500)、フォーゲラング(1000)で購入。ラベールの初期装備
	バーサーカーの斧	24	5	0	40	獣のツール	フォーゲラング（700）で購入。氷河で入手
	黒曜石の斧	31	5	0	60	石のツール、「石斧断」が使用可	大ミミズの穴で入手
	ホークウインド	48	5	0	40	獣のツール	製作依頼品（1500・チップ1000）
	ゴールデンアクス	20	0	0	∞	金属製武器	モンスターが落とす
杖	若木の杖	3	5	0	50	樹のツール、「樹打」が使用可	ヴェスティア、テルム(30)で購入。ウィルの初期装備
	かしの杖	4	10	0	60	樹のツール、「樹打」が使用可	ラウプホルツ(50)で購入。ニーナの初期装備
	ひいらぎの杖	4	15	0	50	樹のツール、「樹打」が使用可	ヴェスティア、ラウプホルツ(60)で購入
	双蛇の杖	13	10	1	40	獣のツール	グラン・ヴァレ石橋で入手。ヴァンアーブルの初期装備
	氷晶の杖	16	10	0	30	水のツール、対熱防御アップ	ヴァイスラント、グリューゲル、テルム(400)で購入。霧の谷、氷河で入手
	銀環の杖	23	20	0	70	音のツール、対電撃防御アップ、「音波撃」が使用可	テルム（1000）で購入。ハンの廃墟屋外、石切場跡で入手
	砂礫の杖	27	10	0	60	石のツール、対冷気防御アップ、「石撃」が使用可	フォーゲラング（2000）で購入
	リムストックス	40	10	0	40	水のツール、対熱防御アップ	製作依頼品（1000・チップ1000）
	ハードロック	49	5	0	∞	石のツール	モンスターが落とす
	ブリムスラーヴス	30	30	1	∞	未解明のクヴェル、「メガボルト」が使用可	巨虫のメガリスで入手
槍	木槍	6	5	0	50	樹のツール、「緑の牙」が使用可	ヴェスティア、ノースゲート(80)で購入。ケルヴィン、コーデリアの初期装備
	灯の槍	9	5	0	60	炎のツール、「火炎龍」が使用可	ヤーデ、グリューゲル、テルム(130)の初期装備。ヤーデの洞窟で入手
	さんごの槍	11	5	0	40	水のツール	グリューゲル、ノースゲート（360）で購入。散水塔で入手
	古木の槍	15	5	0	50	樹のツール、「緑の牙」が使用可	ラウプホルツ、グリューゲル、開拓村（380）で購入。夜の町で入手
	アンテニースピア	17	5	0	60	獣のツール	ヴェスティア（420）で購入
	海獣の角	22	5	0	60	獣のツール	ラウプホルツ（580）で購入。大ミミズの穴で入手
	金剛石の槍	32	5	0	60	石のツール、「石突き」が使用可	フォーゲラング、テルム、グリューゲル（1000）で購入
	ハブラシュカ	43	5	0	40	樹のツール、「緑の牙」が使用可	製作依頼品（1500・チップ1000）
	邪龍ウロボロス	55	10	0	33	水のツール	メガリスドラゴンが落とす
	鋼の槍	35	0	−3	∞	金属製武器	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（1000）で購入
	聖騎士の槍	54	0	−3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ（3600）で購入
	氷の槍	25	20	1	∞	水のクヴェル、対熱防御アップ	グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ビーストランス	36	20	1	∞	獣のクヴェル	氷のメガリスで入手
弓	狩人の弓	7	5	0	60	炎のツール、「火矢」が使用可	ヤーデ、ヴェスティア、テルム（120）で購入。ヤーデの洞窟で入手
	レンジャーボウ	11	5	0	50	樹のツール、「樹木の矢」が使用可	ワイド、ラウプホルツ、開拓村（240）で購入。ナルセスの初期装備
	ピットスパイダー	14	5	0	30	水のツール	グリューゲル（460）で購入。ラベールの初期装備
	静弦の弓	19	5	0	60	音のツール、「音波弾」が使用可	グリューゲル、テルム（680）で購入。氷河で入手
	エルダーボウ	26	10	0	40	獣のツール	ヴェスティア、ラウプホルツ（1000）で購入。ロベルトの初期装備
	藤娘	33	10	0	33	音のツール、「音波弾」が使用可能	樹海の塔で入手
	のばらの弓	34	10	0	50	樹のツール、「樹木の矢」が使用可能	ラウプホルツ（1800）で購入。古戦場で入手
	舞姫	47	5	0	33	獣のツール	製作依頼品（2000・チップ1000）
	剛弓	36	0	−3	∞	金属製武器	テルム、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（2000）で購入
	聖騎士の弓	56	0	−3	∞	金属製武器	ハン・ノヴァ（3600）で購入
	妖精王のリラ	28	20	1	∞	音のクヴェル、音波耐性、「音波弾」が使用可能	グールの塔で入手

リストの各項目が表す意味は以下のとおりです。「武」＝武器性能、「JP」＝装備するとアップするJPの値、「回」＝装備するとアップするJP回復値、「耐」＝耐久度(アニマ残量）の最大値、「防」＝防具性能、「術」＝術力増強。また、入手方法の地名のあとの数字は値段を表しています。

盾

回避性能が高い盾ほど、戦闘中に敵の攻撃を防ぐ確率が高くなる。また種類によっては、射撃攻撃や決まった属性の術攻撃を回避することもできるのだ。より多彩な攻撃を回避できる盾を装備していれば、それだけ戦闘が有利になる。

名称	回避性能	JP	備考	入手方法
バックラー	8	0	小型の盾、接近攻撃を回避可	ヤーデの洞窟で入手。ウィルの初期装備
ハウスの盾	12	5	ハウスの破片、接近攻撃を回避可	ヴェスティア（300）で購入。ハウスキーパーが落とす
石片の盾	16	10	石製の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ラウプホルツ（400）で購入。石切場跡で入手
騎士の盾	20	0	最高級の盾、接近・射撃攻撃を回避可	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（750）で購入。ネーベルスタンの初期装備
水鏡	20	10	水耐性、様々な攻撃を回避可	ヴァンアーブルの初期装備
氷河の盾	24	5	氷製の盾、接近・射撃・熱攻撃を回避可、対熱防御アップ	氷河で入手。マザーグレンデルが落とす
溶岩の盾	24	5	溶岩製の盾、接近・射撃・冷気攻撃を回避可、対冷気防御アップ	化石の洞窟で入手
武帝の盾	30	0	極上の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ハン・ノヴァ（2500）で購入。化石の洞窟で入手

防具

戦士タイプのキャラクターは防御力、術士タイプのキャラクターは術力強化とＪＰアップの性能に優れた防具やアクセサリを身につけるのが基本。キャラクターが使う術に対応した属性を持つ防具やアクセサリを装備することも大事だ。

種類	名称	防	術	JP	回	耐	備考	入手方法
全身	レザースーツ	18	2	0	0	∞	全身防具	ヴァイスラント（440）で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ヒドラスーツ	24	2	0	0	∞	全身防具、毒無効、対熱・ステータス異常防御アップ	古戦場で入手
	スーツアーマー	21	0	0	−5	∞	金属製の全身防具、対熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ワイド、ラウプホルツ（600）で購入
	フルアーマー	26	0	0	−5	∞	金属製の全身防具、対熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ラウプホルツ（900）で購入
	装甲スーツ	30	2	5	0	∞	全身防具、対熱・冷気・ステータス異常防御アップ	キャリアーアントが落とす
	フィールドスーツ	34	0	0	−5	∞	金属製の全身防具、対熱・冷気・ステータス異常防御アップ	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ（2500）で購入
	フォートスーツ	40	0	0	−5	∞	金属製の全身防具、対熱・冷気・ステータス異常防御アップ	ハン・ノヴァ（4000）で購入
身体	術士服	4	2	10	0	∞		グリューゲル、テルム（180）で購入。ケルヴィンの初期装備
	革鎧	6	1	5	0	∞	対打撃防御アップ	テルム、ノースゲート（160）で購入。ウィルの初期装備
	毛皮	6	3	0	0	∞	対冷気防御アップ	ヴァイスラント（120）で購入
	ワニ革	8	3	0	0	∞		モンスターが落とす
	パッデドメイル	8	2	5	0	∞	対熱防御ダウン	タイラーの初期装備
	シルクトーガ	8	3	10	1	∞		グリューゲル、フォーゲラング、ラウプホルツ（350）で購入。ニーナの初期装備
	リジッドレザー	10	1	5	0	∞	対打撃防御アップ	ノースゲート（320）で購入
	施術士のローブ	10	3	10	1	∞		フォーゲラング、グリューゲル、ラウプホルツ（450）で購入
	炎獣の革	11	3	0	0	∞	対熱防御アップ	ガルムが落とす
	術戦士の鎧	12	2	10	0	∞		グリューゲル、テルム、ラウプホルツ（550）で購入。ハンの廃墟屋外で入手
	プロテクター	12	3	0	0	∞	対斬撃・射撃防御アップ	レイバーアントなどが落とす
	ボーンブレスト	13	3	0	0	∞	対射撃防御ダウン	ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	ワニ革の鎧	15	1	5	0	∞		ノースゲート、開拓村（380）で購入
	湖水のローブ	16	3	10	1	60	水のツール、水耐性、対熱防御アップ	ヴァンアーブルの初期装備。モンスターの巣で入手
	獣骨の鎧	17	1	5	1	∞	対射撃防御ダウン	モンスターが落とす
	星くずのローブ	18	5	20	2	∞	マヒ眠り無効、対術攻撃防御アップ	巨虫のメガリスで入手
	強化装甲	20	1	5	0	∞	対打撃防御ダウン	キャリアーアントが落とす
	石甲の胸当て	22	2	10	0	∞	石化無効、対打撃防御ダウン	モンスターが落とす
	赤の石鎧	24	2	10	0	∞	対熱防御アップ、対打撃防御ダウン	ガーゴイルが落とす
	ロブスターメイル	26	2	10	0	∞	水耐性、対電撃防御ダウン	マザーグレンデルが落とす
	黒の石鎧	28	1	5	0	∞	石化無効、対打撃防御ダウン	モンスターの巣でガーゴイルを倒す
	セラミックメイル	30	1	0	0	∞	対打撃防御ダウン	テルム（3600）で購入
	鉄の胸当て	18	0	0	−5	∞	金属製防具	ワイド（440）で購入。ギュスターヴの初期装備
	ブリガンディ	22	0	0	−5	∞	金属製防具	ラウプホルツ（760）、ハン・ノヴァ（684）で購入
	シルバーチェイル	25	0	0	−2	∞	金属製防具、音波耐性	大ミミズの穴で入手、ガーゴイルが落とす
	鋼鉄の鎧	26	0	0	−5	∞	金属製防具	グリューゲル、ラウプホルツ（940）で購入。パトリック、プルミエールの初期装備
	武帝の鎧	31	0	0	−5	∞	金属製防具	ハン・ノヴァ（商店街・2500）で購入
	超鋼金の鎧	37	0	0	−5	∞	金属製防具	古戦場で入手
頭	ヘッドバンド	1	3	5	0	∞		プルミエールの初期装備
	帽子	3	1	0	0	∞		ウィルの初期装備
	海賊のバンダナ	3	2	5	0	∞	眠り無効	海賊船で入手
	レッドフード	4	2	2	0	∞	対冷気防御アップ	コーデリアの初期装備
	ファニーキャップ	4	2	5	0	∞	眠り無効	モンスターが落とす
	スケールバイザー	5	1	0	0	∞		フォーゲラング（100）で購入。モンスターの巣で入手
	風切り羽根の帽子	5	3	5	0	∞	マヒ無効、対術攻撃防御アップ	ワイバーンなどが落とす
	ミスティヴェイル	7	4	5	0	∞	精神無効	ミスティの装備品（入手不可）
	ジュエルバンド	8	3	5	0	∞		スヴェルドルフ鉱山で入手
腕	ワーカーグラブ	4	1	0	0	∞		タイラーの初期装備
	さんごの腕輪	4	2	3	0	20	水のツール	ノースゲート（250）、フォーゲラング（500）で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	獣骨の小手	6	2	3	0	20	獣のツール	ノースゲート（350）で購入。ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	黒曜石の腕輪	8	1	3	0	40	石のツール	フォーゲラング、テルム（550）で購入
	ガントレット	6	0	0	−2	∞	金属製防具	ワイド、グリューゲル、ラウプホルツ（160）で購入
	白銀の腕輪	9	0	0	−2	∞	金属製武器、音波耐性	巨虫のメガリスで入手
	ドミナントグラブ	12	0	0	0	∞		モンスターが落とす
	樹氷の腕輪	4	3	10	1	∞	樹と水のクヴェル、対熱防御アップ、「生命の水」が使用可	ケルヴィンの初期装備
足	木ぐつ	2	2	3	0	∞		ギュスターヴの初期装備
	毛皮のブーツ	5	1	3	0	∞	対冷気防御アップ	ヴァイスラント、ラウプホルツ（90）で購入。ケルヴィン、ウィルの初期装備
	ラバーソウル	6	2	3	0	∞	対電撃防御アップ	テルム（280）で購入
	ワニ革のくつ	7	1	3	0	∞		開拓村（200）で購入。ハンの廃墟奥部で入手
	ポップシューズ	8	1	0	0	∞	「プレス」が使用可	ハン・ノヴァ（歓楽街×３）で購入。石切場跡で入手
	水晶のつばさ	8	4	10	0	∞	スタン無効、音波耐性	散水塔で入手
	タイタスグリーブ	12	2	3	0	60	石のツール、地上攻撃耐性、対電撃防御アップ	モンスターが落とす
	スチールグリーブ	8	0	0	−2	∞	金属製防具	ハン・ノヴァ（400）で購入

種類	名称	防	術	JP	回	耐	備考	入手方法
	貴石のかけら	1	1	3	0	∞		モンスターが落とす
	赤いマフラー	1	3	10	0	∞	対冷気防御アップ	ヨハンの初期装備
全身	悪魔のなみだ	2	1	5	0	∞	毒無効、対術的攻撃防御アップ	化石の洞窟で入手。エンブーサが落とす
	デッドストーン	2	2	0	0	∞	一撃必殺無効、対術的攻撃防御ダウン	ハン・ノヴァ（歓楽街×3）で購入。スケルトンが落とす
	キノコのなみだ	2	2	5	0	∞		ヤーデの洞窟で入手
	ペッグハート	4	2	10	1	∞	水耐性、対熱防御アップ	モンスターが落とす
	クロスブランチ	1	1	3	0	10	樹のツール、対ステータス異常防御アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入
	ロックハート	1	1	3	0	10	石のツール、防御力アップ	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング（100）で購入
	火成岩の腕飾り	1	1	3	0	10	炎のツール、対冷気防御アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入。ナルセスの初期装備
	ブルーウォーター	1	1	3	0	10	水のツール、対熱防御アップ	ヴェスティア、テルム（100）、フォーゲラング（200）で購入。夜の町で入手
	ブルーチップ	1	1	10	0	1	水のツール、対電撃防御ダウン	モンスターが落とす。グラン・ヴァレ石橋で入手
	ウインドシェル	1	1	3	0	10	音のツール、対射撃防御アップ	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング（100）で購入
	獣角の護印	1	1	3	0	10	獣のツール、防御力アップ	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入
	虫アメの指輪	1	1	3	0	3	獣のツール	モンスターが落とす
	何かの骨	1	1	1	0	1	獣の未加工ツール	モンスターが落とす
	星の砂	1	1	3	0	1	未解明未加工ツール、対電撃防御アップ、「メガボルト」が使用可	樹海で入手
	緑の鉱石	1	2	2	0	5	樹の未加工ツール、対ステータス異常防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
	赤い鉱石	1	2	2	0	5	炎の未加工ツール、対冷気防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
	青い鉱石	1	2	2	0	5	水の未加工ツール、対熱防御アップ	スヴェルドルフ鉱山で入手
	サソリの毒針	1	2	3	0	13	水のツール、「暗殺術・蛇」が使用可	ヨハンの初期装備
	カナリアハート	1	2	5	0	10	音のツール、音波耐性	大ミミズの穴で入手
	ビーストルーン	1	2	10	0	10	獣のツール、眠り無効	モンスターが落とす
	キャッツアイ	1	2	10	1	10	獣のツール、凝視耐性	夜の町でキノコのなみだか鉱石3点セットと交換
	グリーングラス	1	2	10	0	20	樹と炎のツール、対ステータス異常防御アップ、「生命の息吹」が使用可	テルム、ノースゲート（240）で購入。氷河で入手
	ファイアフレーク	1	2	10	0	20	炎と樹のツール、対冷気防御アップ、「生命の息吹」が使用可	フォーゲラング、テルム（240）で購入
	パンフルート	1	2	10	1	10	樹と音のツール	製作依頼品（500・チップ100）
	悪魔草の牙	1	2	3	0	3	樹と石の未加工ツール、「ニードルバースト」が使用可	悪魔草の種子が落とす
	シルマールリオン	1	5	5	1	∞	樹と石のツール、「樹気掌」と「石の拳」が使用可	シルマールの装備品
	超水結晶	1	3	10	1	30	水のツール、水耐性、対熱防御アップ	ヴァイスラント（800）、フォーゲラング（1600）で購入。氷のメガリスで入手
	石獣のタグ	3	2	3	0	10	石と獣のツール	石獣が落とす
	護呪刀	0	0	0	−1	∞	金属製、術防御アップ	ハン・ノヴァ（100）で購入
	鋼のお守り	1	0	0	−1	∞	金属製、術防御アップ	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア（100）で購入。ワイド城地下で入手
	ポケットドラゴン	1	3	10	1	∞	石のクヴェル	ハンの廃墟で入手
	ホットストーン	1	3	10	1	∞	炎のクヴェル、対冷気防御アップ	ヴァイスラント（10000）で購入。スヴェルドルフ鉱山（崩壊）で入手
	アンスリウム	1	4	10	1	∞	炎のクヴェル、対冷気防御アップ	樹海の塔で入手
	木霊のグラール	1	4	10	2	∞	樹のクヴェル、精神無効	樹海の塔の樹精を倒す
	アンバーマリーチ	1	4	10	1	∞	樹と獣のクヴェル、「ウッドストック」が使用可	ハンの廃墟地下で入手
	湧水の宝珠	1	4	10	1	∞	水のクヴェル、対熱防御アップ	散水塔で入手
	ブラッドスター	1	4	10	1	∞	水と音のクヴェル、対熱防御アップ、「毒音波」が使用可	大ミミズの穴で入手
	夢魔のメダリオン	1	4	10	1	∞	獣のクヴェル、眠り無効、「生命力強化」が使用可	氷のメガリスで入手
	ラストリーフ	1	5	20	2	∞	樹のクヴェル、毒・一撃必殺無効	最後のメガリスで樹の将魔が落とす
	イターナルロック	1	5	20	2	∞	石のクヴェル、眠り・石化無効	最後のメガリスで石の将魔が落とす
	ノヴァ・ハート	1	5	20	2	∞	炎のクヴェル、マヒ無効、対熱防御完全	最後のメガリスで炎の将魔が落とす
	ディープブルー	1	5	20	2	∞	水のクヴェル、水耐性	最後のメガリスで水の将魔が落とす
	ハルモニウム	1	5	20	2	∞	音のクヴェル、音波耐性	最後のメガリスで音の将魔が落とす
	トウテツパターン	1	5	20	2	∞	獣のクヴェル、精神無効	最後のメガリスで獣の将魔が落とす
	ソウルクリスタル	1	1	10	1	1	1人を完全回復	製作依頼品（500・チップ200）
	アニマ結晶体	1	5	30	0	1	1人を完全回復	グールの塔で入手
	生命の木の種	1	1	1	1	1	1人を完全回復	妖精の島で入手
	結界石	0	3	1	1	1	全員を回復	ギュスターヴの初期装備。グラン・ヴァレ霧の谷、妖精の島で入手
	樹海の地図	—	—	—	—	—	「使う」と樹海の地図が見られる	「樹海へ」のイベントプレイ時のみ所持

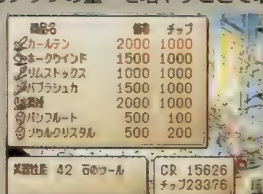
サガフロII 番外情報局 PART1

アイテムのオールコンプリートに挑戦することも、『サガフロII』の楽しみ方の1つ。しかし、アイテムの中にはモンスターが非常に低い確率でしか落とさない物や、特定の条件やイベントをクリアしないと入手できないレアな物もある。ここでは、そんな入手困難なアイテムを手に入れる方法について触れていこう。

レアアイテムをゲット！ アイテムコレクターへの道

CHECK1 製作依頼でアイテムをゲット!!

フォーゲラングなどにある製作依頼の店の品ぞろえは、アイテムを処分してチップに換えたり、それを換金したりして"世界に流通するチップの量"を増やすことで増えていく。しかし、仲間になったキャラのスキルレベルも関係しているようで、必要なスキルのレベルが25以上になっていなければ出現しない。



◀カールテン出現には、剣と石のレベルが25以上必要。

CHECK2 モンスターが落とすアイテム

「邪龍ウロボロス」など特定のモンスターが落とすアイテムは、入手できるかどうかはハッキリ言って運まかせ。ある意味最も入手が難しい部類と言える。これぱかりは、そのモンスターが出現するダンジョンで、アイテムを落とすまで根気よく戦い続けるしかない。なお、手持ちのアイテムが一杯（64個）だと、モンスターはアイテムを落とさないので注意。右のモンスターたちは、レアアイテムを落とす可能性があるぞ。



◀アイテム欄には常に空きを作っておこう。でないと、アイテムが入手できない。

WANTED!

メガリスドラゴン	ホッパーダイナスト
ガーゴイル	化石獣
石獣	マザーグレンデル
メガリスビースト	キャリアーアント



術・術技

アイテム編に続いて、ここではゲーム中に登場する術と術技の完全版リストを紹介しよう。特に術技の方は、組み合わせが複雑なので修得できていない人も多いだろう。まだ、覚えていない人は、表を参考にどんどん編み出していってほしい。

術

術は6つの属性に分類され、効果は回復から攻撃、攻撃補助と実にさまざま。基本的にはデュエル、パーティバトルのどちらでもOKだが、一部にはデュエルでは使えない術（デュエル時のコマンドがない物）も存在するので注意しよう。

種類	名称	消費JP	威力	効果	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
樹術	ニードルショット	4	36	攻撃	敵単体	小	樹、石	樹石の合成術
	ウッドストック	5	32	攻撃	敵単体	小	樹、獣	樹獣の合成術　植物系モンスターに効果大
	生命の水	5	−	回復	味方単体	中	樹、水	樹水の合成術　対象のＨＰ、能力値異常を治療
	スリープ	5	−	攻撃補助	敵エリア(狭い)	小	樹、樹、炎	樹樹炎の合成術　対象を眠らせる
	ブッシュファイア	6	28	攻撃	敵エリア(広い)	小	樹、炎	樹炎の合成術
	風と樹のうた	8	−	攻撃補助	敵全体	中	パーティバトル専用	樹音系の合成術　敵全体に精神攻撃
石術	ロックアーマー	4	−	防御	味方単体	小	石、石、石	石石石の合成術　対象の物理防御力がアップ
	ウォーターハンマー	5	20	攻撃	敵単体	小	石、水	石水の合成術　石術だが水属性の精神攻撃
	マグマブロージョン	5	38	攻撃	敵エリア(狭い)	中	石、炎	石炎の合成術
	デルタ・ペトラ	6	50	攻撃	敵エリア(広い)	小	石、樹	石樹の合成術　石化効果あり
	ガードビースト	9	−	防御	味方単体	−	石、石、獣	石石獣の合成術　対象を術による盾で防御
火術	生命の息吹	4	−	回復	味方単体	−	炎、樹	炎樹の合成術　状態異常を治療
	フレイムナーガ	5	40	攻撃	敵エリア(狭い)	中	炎、獣	炎獣の合成術　カエル系モンスターに効果大
	ファイアストーム	8	66	攻撃	敵全体	中	パーティバトル専用	炎樹系の合成術
	焼殺	10	75	攻撃	敵単体	大	炎、炎、樹、石	炎炎樹石の合成術　一撃必殺効果あり
	魂の歌	16	−	防御＋回復	味方全体	大	パーティバトル専用	炎音獣系の合成術　パーティ全体の攻撃力アップ＋１ターンごとにＨＰ再生効果
水術	アクアバイパー	4	18	攻撃	敵エリア(狭い)	中	水、獣	水獣の合成術　カエル系モンスターに効果大
	毒音波	5	44	攻撃	敵全体	小	水、音	水音の合成術　毒効果あり
	召雷	7	60	攻撃	敵単体	中	水、水、音	水水音の合成術
	パーマネンス	8	−	防御	味方単体	−	水、水、石、樹	水水石樹の合成術　能力値変化を防止、または効果を永久化
	天雷	9	70	攻撃	敵単体	大	水、水、音、樹	水水音樹の合成術
音術	スポイルウェイブ	3	−	攻撃補助	敵エリア(広い)	大	パーティバトル専用	音水系の合成術　対象の術力ダウン
	音の聖域	4	−	防御	味方単体	大	音、石	音石の合成術　対象の術防御力がアップ
	ソニックバーナー	6	21	攻撃	敵エリア(狭い)	中	音、炎	音炎の合成術
	石の記憶	7	−	攻撃補助	敵単体	中	音、音、石	音音石の合成術　対象を石化
	清歌	11	60	攻撃	敵全体	大	音、樹、獣	音樹獣の合成術　アンデッドに効果大
獣術	マインドスケープ	3	−	攻撃補助	味方全体	大	パーティバトル専用	獣樹系の合成術　パーティ全体のスピードアップ
	生命力強化	3	−	回復	味方単体	−	獣、獣	獣獣の合成術　１ターンごとにＨＰ再生効果
	ベルセルク	3	−	攻撃補助	味方単体	大	獣、獣、獣	獣獣獣の合成術　対象を狂戦士化＋攻撃力アップ
	ハウリングヘヴン	5	32	攻撃	敵全体	小	獣、音	獣音の合成術　敵全体の攻撃力ダウン
	リヴァイヴァ	9	−	回復	味方単体	−	獣、獣、炎、炎	獣獣炎炎の合成術　対象が戦闘不能になると自動的に復活

術技

術攻撃と物理攻撃を組み合わせた特殊な攻撃、術技。種類自体は少ないが、さすがにどれも威力が高くて頼れるものばかり。また、技装備画面では技の方に分類されているのに、ＪＰを消費する点に注意！　なぜか弓の術技が多いのも特徴的だ。

種類	名　称	消費JP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備　考
剣	雷雲剣	6	50	単体	大	水、払う、けさ斬り	水の術技
	烈風剣	7	74	広い	大	パーティバトル専用	樹の術技　ヨハンが最初から修得している術技、ほかの人に修得させる場合は一度封印する必要あり
	疾風剣	10	94	単体	大	樹、けさ斬り、けさ斬り、斬る	樹の術技
斧	火炎車	5	45	単体	大	炎、ためる、投げる	炎の術技
杖	疾風打	7	74	単体	大	樹、振り回す、振り回す、振り回す	樹の術技
槍	ミヅチ	6	72	単体	大	水、ためる、突く	水の術技　カエル系モンスターに効果大
	双龍破	9	90	単体	大	炎、水、突く、突く	炎水の術技
	アルダーストライク	15	99	単体	特大	石、水、払う、払う	石水の術技
弓	バードハンティング	2	31	単体	中	炎、射つ	炎の術技
	毒矢	4	25	単体	小	水、射つ	水の術技　毒効果あり
	死ね矢	4	42	単体	小	樹、炎、射つ	樹炎の術技　一撃必殺効果あり
	光の矢	7	51	単体	大	炎、早射ち、早射ち	炎の術技
	ウインドブレーカー	8	60	単体	特大	樹、ためる、ためる、射つ	樹の術技
	イヅナ	9	66	単体	特大	獣、獣、獣、早射ち	獣の術技
	ゴッドバード	9	33	単体	小	炎、獣、射つ	炎の術技　術技実行者のＨＰ回復効果あり

※表の「成長」とは、スキルレベルの高さがダメージに反映される度合いを表したものです。例えば「小」の術(技)を使った場合、スキルレベルが高くてもそれほど与えるダメージは変わりませんが、「大」の術を使った場合、スキルレベルが高いほど敵に与えるダメージも高くなるということです。



技

今作は術が中心の世界設定といえども、技の種類の多さは、やはり「シリーズ伝統」いうべきだろうか。ゲームクリアまでに、いくつの技、術を修得できるかに挑戦……そんなプレイスタイルも、『サガフロII』の楽しみ方の1つといえるだろう。

技

技は、体術＋5種類の武器の計6系統に分類されており、その技に必要な武器さえあれば使用することができる。また、基本的に攻撃用の物ばかりなので、深く考えずに現時点で最強の技を使えば大丈夫な点などから、術よりも扱いやすいといえる。

種類	名称	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
体術	正拳	2	9	単体	小	構える、パンチ	
	裏拳	3	15	単体	小	けん制、パンチ	ガードビースト以外での回避は不可能、ただしミスすることはあり
	胴抜き	3	21	単体	小	ためる、キック	
	熊掌打	4	24	単体	小	ためる、つかみ	
	ボコボコ	4	27	単体	小	パンチ、キック、パンチ	
	鬼走り	4	32	広い	小	パーティバトル専用技	
	爆砕鉄拳	4	35	単体	中	ためる、パンチ、パンチ	岩系モンスターに効果大
	ハートブレイク	5	38	単体	中	集中、つかみ、パンチ	マヒ効果あり
	アームハンマー	5	45	単体	中	ためる、ためる、パンチ	ミスあり
	キックラッシュ	5	49	単体	中	キック、キック、キック	
	蹴上がり	5	54	単体	大	ためる、キック、キック	
	コークスクリュー	6	51	単体	中	ためる、集中、パンチ	
	三角蹴り	6	57	単体	大	けん制、キック、キック	回避不可能
	キッチンシンク	7	62	単体	中	ためる、けん制、キック	対象の攻撃力ダウン
	あびせ倒し	8	60	単体	大	パンチ、つかみ、キック	スタン効果あり
	ローリングサンダー	9	64	単体	大	集中、パンチ、パンチ、パンチ	スライムにも効果あり
	呼び戻し	9	72	単体	大	けん制、つかみ、ためる、つかみ	スタン効果あり
	滝登り	10	79	単体	大	集中、キック、キック、キック	
	三龍旋	10	85	単体	特大	パーティバトル専用	
	カムイ	10	90	単体	特大	ためる、ためる、ためる、つかみ	技実行者はＬＰを１つ失う
	断滅	10	99	単体	特大	パンチ、パンチ、キック、キック	一撃必殺効果あり
剣技	斬り返し	2	21	単体	小	けさ斬り、けさ斬り	
	十字剣	3	25	単体	小	斬る、払う	アンデッド系モンスターに効果大
	追突剣	3	27	単体	小	けん制、斬る	スタン効果あり
	払い抜け	3	33	単体	小	けん制、払う	
	かすみ二段	3	34	単体	小	けん制、けさ斬り、斬る	
	スマッシュ	4	37	単体	小	ためる、けさ斬り	ミスあり
	なで斬り	4	44	単体	中	構える、払う、払う	
	クロスブレイク	5	46	単体	中	ためる、けさ斬り、けさ斬り	
	みじん斬り	5	49	単体	中	斬る、払う、けさ斬り	
	龍尾返し	5	50	単体	大	けん制、斬る、払う	
	ファイナルレター	6	39	単体	中	払う、けさ斬り、払う	一撃必殺効果あり
	かぶと割り	6	52	単体	大	構える、ためる、斬る	タイガービートル、ビートルクルーザーに効果大
	天地二段	6	55	単体	大	ためる、斬る、払う	スタン効果あり
	デッドエンド	7	42	単体	小	けさ斬り、払う、斬る	一撃必殺効果あり
	残像剣	7	55	全体	中	パーティバトル専用	
	逆風の太刀	7	59	単体	大	けん制、けさ斬り、払う	
	ブルクラッシュ	8	63	単体	大	ためる、ためる、けさ斬り	ミスあり
	無拍子	8	66	単体	大	構える、構える、構える、斬る	回避不可能
	剣風閃	9	71	狭い	大	構える、ためる、ためる、払う	
	ベアクラッシュ	10	80	単体	特大	ためる、ためる、ためる、けさ斬り	ミスあり
	マルチウェイ	13	88	単体	特大	斬る、払う、けさ斬り、斬る	
斧技	トマホーク	2	17	単体	小	ためる、投げる	
	かかと切り	2	19	単体	小	集中、払う	対象のスピードダウン
	ハイパーハンマー	3	24	単体	中	ためる、払う	
	一人時間差	3	34	単体	中	けん制、払う、斬る	回避不可能
	大木断	4	27	単体	中	ためる、ためる、斬る	植物系モンスターに効果大
	スカルクラッシュ	4	40	単体	中	集中、ためる、斬る	骨系モンスターに効果あり、対象の術攻撃力ダウン
	夜叉横断	4	49	単体	大	構える、払う、払う	
	アクセルターン	5	44	単体	大	構える、ためる、払う	

種類	名称	消費WP	威力	範囲	成長	デュエル時のコマンド	備考
斧技	スカイドライヴ	5	53	単体	大	ためる、けん制、投げる	
	車輪撃	5	61	単体	大	けん制、斬る、斬る、斬る	
	大強撃	6	60	単体	大	構える、ためる、斬る	ミスあり
	ヨーヨー	7	55	単体	大	集中、ためる、投げる、投げる	
	高速ナブラ	8	70	単体	特大	構える、斬る、斬る、払う	
	スカイランデヴー	9	73	単体	特大	投げる、投げる、集中、投げる	
	マキ割りトルネード	12	91	単体	特大	払う、払う、ためる、斬る	ミスあり、植物系モンスターに効果大
杖技	回し打ち	2	10	単体	小	振り回す、振り回す	回避不可能　実行者の術攻撃力アップ
	ハートビート	3	14	単体	小	集中、叩く	マヒ効果あり
	海老殺し	4	28	単体	中	振り回す、けん制、振り回す	グレンデル、マザーグレンデル、アンダーカヴァーに効果大
	骨砕き	4	31	単体	中	集中、ためる、叩く	骨系モンスターに効果大、対象の攻撃力ダウン
	脳天直撃	4	34	単体	中	集中、集中、叩く	対象の術攻撃力ダウン
	痛打	5	45	単体	大	構える、集中、叩く	
	どら鳴らし	6	42	単体	大	構える、ためる、振り回す	
	削岩撃	7	50	単体	大	ためる、叩く、叩く、叩く	岩系モンスターに効果大
	グランドスラム	8	74	全体	大	パーティバトル専用	地上の敵にのみ効果あり、ターンの最後に攻撃が発動
	かめごうら割り	10	61	単体	特大	ためる、集中、集中、叩く	盾による回避不可能、対象の防御力ダウン
	からすとうさぎ	14	77	単体	特大	けん制、集中、叩く、叩く	一撃必殺効果あり、回避不可能
槍技	払い突き	2	18	単体	小	払う、突く	
	二段突き	2	22	単体	小	突く、突く	
	チャージ	3	32	単体	中	ためる、突く	
	草伏せ	4	27	単体	小	払う、払う	植物系モンスターに効果大、スタン効果あり
	くし刺し	4	36	単体	中	ためる、ためる、突く	
	脳削り	4	51	単体	中	集中、けん制、突く	対象の術攻撃力ダウン
	高波返し	5	43	単体	大	払う、突く、突く	
	スウィング	5	47	広い	中	パーティバトル専用	スタン効果あり
	エイミング	5	55	単体	中	集中、集中、突く	回避不可能、防御力無視
	スカッシュ	6	57	単体	大	けん制、払う、突く	
	光の腕	8	63	単体	大	ためる、けん制、突く	回避不可能
	活殺獣閃衝	9	69	単体	大	構える、集中、払う、突く	対象の術防御力ダウン
	極楽連衝	10	65	単体	大	払う、払う、突く、突く	
	蓮華衝	12	80	単体	特大	突く、突く、突く、突く	アンデッドに効果大
	無双三段	14	88	単体	特大	けん制、払う、払う、突く	
弓技	でたらめ矢	2	12	全体	小	パーティバトル専用	ミスあり
	影ぬい	3	0	単体	中	けん制、集中、射つ	対象をマヒさせる
	狙い射ち	3	18	単体	小	集中、射つ	
	アローレイン	4	32	全体	中	パーティバトル専用	ターンの最後に攻撃が発動
	サイドワインダー	4	44	単体	中	集中、集中、射つ	カエル系モンスターに効果あり
	イド・ブレイク	5	36	単体	中	集中、けん制、早射ち	ミスあり、対象の術攻撃力ダウン
	影矢	6	49	単体	中	射つ、集中、早射ち	一撃必殺効果あり
	針千本	6	52	単体	大	早射ち、早射ち、射つ	
	連射	7	55	単体	大	ためる、早射ち、早射ち、早射ち	
	瞬速の矢	7	64	単体	大	ためる、集中、集中、早射ち	回避不可能
	水晶のピラミッド	9	84	単体	大	早射ち、射つ、早射ち、射つ	一撃必殺効果あり

サガフロII 番外情報局 PART2

カスタムアーツってなに？

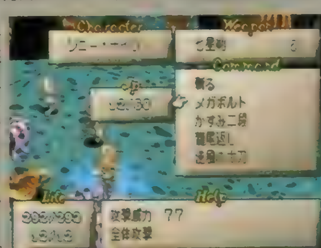
デュエル時に、技、術、術技のどれにも属さない連携攻撃が出ることがある。それが「カスタムアーツ（以下CA）」。性格的には術技に近く、術と技の合成技も作れる。ただ、その組み合わせには幅があり、同じアニマでなくとも術×2だと術法、術×3だと妙法、術×4だと絶晶……といった一定のロジックがある。特定の連携ができあがれば、プレイヤーノートに記録されるので、いろいろとオリジナルの連携を編み出してみよう。



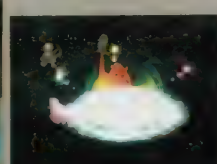
▶ただ、ほとんどのCAは威力が低いのが玉にキズ。炎×4より、集中×3＋炎の方が強かったり……。

え？　第7のアニマがある？

特定の武器専用術、ブリスラーヴス＆七星剣のメガボルト、クリス・アカラベスのコメットフォールなどの術は、6つのアニマのどれにも属さない特殊なもの。俗にいう無属性攻撃だが、一説によると「星」のアニマだという噂も……。



▶序盤で手に入るクリス・アカラベス。武器としてよりも、コメットフォールの使用回数の方が多いはず。



▲七星剣でメガボルト……、もったいなくて使えないかも。

リアルタイムコミュニケーションソフト

ルームメイト ～井上涼子～

STORY

ある日突然、僕の家に17歳の女の子が訪ねて来た。親父の親友の娘だというその女の子は、なかなかの美人で、彼女を見た瞬間、なぜだかよくわからないが僕はドキリとした。
「よ、よろしくお願いします」「････よろしくね」
僕は彼女の笑顔をまともに見ることができなかった。彼女の名前は「井上涼子」その日から僕と涼子のルームメイトな関係がはじまった…。

ゲーム内の時間が現実の時間にシンクロ！ ふたりの暮らしを盛り上げる5つのシステム!!

1 リアルタイムな進行で「涼子」がより現実的な存在に！

ポケットステーションの時計機能を活用することで、ゲーム内の時間は現実の時間と同じように進行する。彼女の生活パターンを考えないと会えない、なんてことも…。



2 イベントのバリエーションが充実

物語の根幹をなすストーリーイベントや日常的な話題のフリーイベントのほかに朝のあいさつや帰宅時のイベント等、様々なイベントが用意されている。涼子の部屋をノックすると思わぬ返事が!?



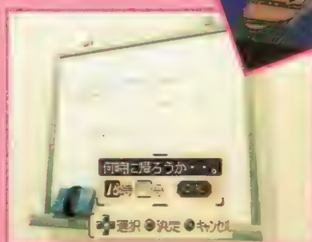
3 室内マップ上を移動する「涼子」のプチキャラクターに注目！

室内の移動は2Dマップで行きたい場所をクリック。プチキャラクターは時間の変化やイベントの発生等の条件で様々な行動をとる。服装も変化するので見ているだけでも楽しめるかも。



4 日付の経過は起動日ベースで･･･

起動日ベースで日付が変わる親切設計。ゲーム内の月日と時間は室内マップ上に表示。



5 帰宅時間は伝言板で！

伝言板に帰宅時間を入力。
コミュニケーションが大切！

出かける時もいつも一緒…

ポケットステーション必須



ポケットステーションでミニゲームも楽しめます。

初回特典 オリジナルポスター付き

封入特典 オリジナルキャラクターシール

ヴォイスメッセージ

涼子のオリジナルメッセージをあなただけにプレゼント！

ソフトに同梱されているアンケートハガキを送ると抽選で20名様に「ヴォイスメッセージ」をプレゼントします。涼子への熱いメッセージを書いて送ってください。

応募方法:アンケートハガキを送ってください。　応募期間:ソフト発売日から1ヶ月（当日消印有効）

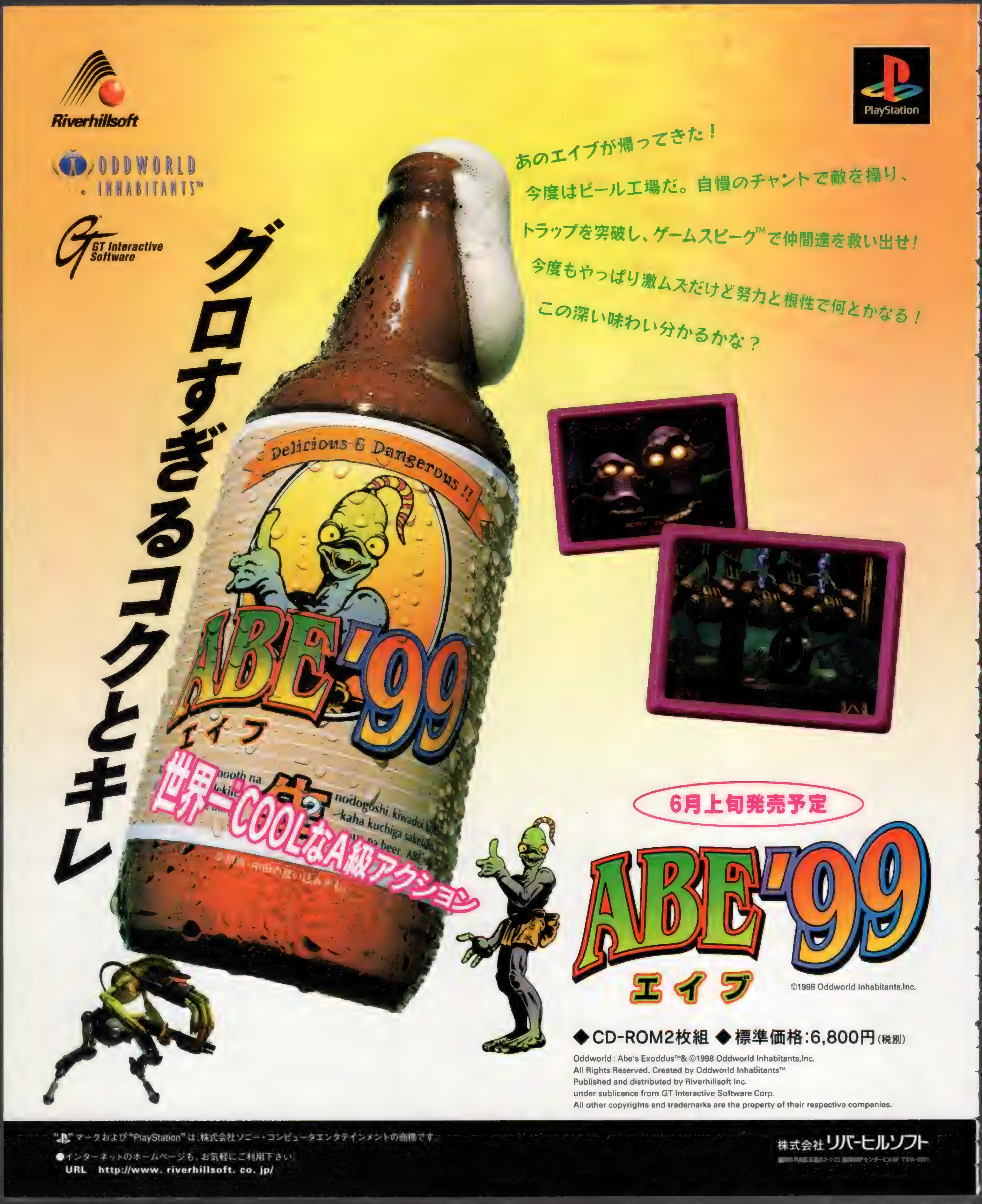


1999年7月発売予定 価格5,800円（税別）

DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03-5721-3233 http://www.datam.co.jp

このゲームソフトはポケットステーションがなければ遊べません。


PlayStation


Riverhillsoft
ODDWORLD INHABITANTS™
GT Interactive Software
PlayStation
グロすぎるコクとキレ
あのエイブが帰ってきた！
今度はビール工場だ。自慢のチャントで敵を操り、
トラップを突破し、ゲームスピーク™で仲間達を救い出せ！
今度もやっぱり激ムズだけど努力と根性で何とかなる！
この深い味わい分かるかな？
Delicious & Dangerous !!
ABE'99
エイブ
世界一COOLなA級アクション
6月上旬発売予定
ABE'99
エイブ
©1998 Oddworld Inhabitants,Inc.
◆CD-ROM2枚組 ◆標準価格:6,800円(税別)
Oddworld : Abe's Exoddus™& ©1998 Oddworld Inhabitants,Inc.
All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants™
Published and distributed by Riverhillsoft Inc.
under sublicence from GT Interactive Software Corp.
All other copyrights and trademarks are the property of their respective companies.
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
株式会社リバーヒルソフト

攻略 Station

ゲーム誌最強の攻略ページ

How to win



イラスト／伊藤勇太

デビルサマナー ソウルハッカーズ
東京魔人学園朧綺譚
マリオネットカンパニー
新時代劇アクション 羅刹の剣
エースコンバット3 エレクトロスフィア
チョコボレーシング～幻界へのロード～

デビルサマナー ソウルハッカーズ

各ダンジョンの詳細MAPと攻略ポイントをぎゅっと凝縮して、ラスボスまで一気に迫る!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「SH」の攻略は今回で最終回(予定)！　詰め込み方も尋常じゃないけれど、内容の濃さは保証済みですぅ(笑)。今回のPS版は、SS版に比べて難易度も低めなので、途中で投げ出してしまう人はまずいないでしょう。さまざまな事情で詳しくはいえないのですが、「あの人が死なない展開」も隠されていたりします(現段階ではお答えできないので、電話での質問もご遠慮下さいな)。
ＥＸＴＲＡダンジョン攻略に関しては、要望＆機会があったらお伝えします。　(mimiっちぃ)

ラスボスまでのストーリー攻略&悪魔合体の全てを一挙公開!





▲[illegible]
▶[illegible]

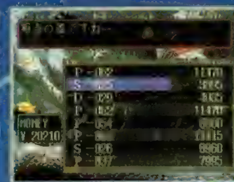
天海フロートでダークサマナー・フィネガンを退けた主人公たちは、徐々に謎の組織・ファントムの陰謀へと巻き込まれていく。ユーイチの誘拐、シックスの奇病、そして解散の危機を迎えるスプーキーズ……。今回は、組織との直接対決を経てクライマックスへと加速していく後半戦を、詳細なデータと共に徹底的に攻略していこう。なお、MAPは前回同様、必要最低限のルートとトラップやアイテムの位置のみとさせていただいた。また、悪魔合体に関しては、合体事故や月齢の影響による特殊な事例も紹介しているので、悪魔合体を極めたい人は参考にしよう。

要チェック!!

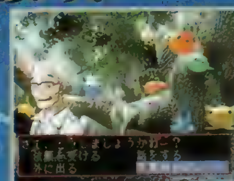
「SH」には、主人公のレベル以下の悪魔しか仲魔にできないという制約がある。しかし、悪魔の幼体であるP-メッチーだけは例外だ。ロク五郎に「相当な器」と評された幼体を育てれば、確実に高レベルの仲魔が手に入るぞ。

1. P－メッチーの悪魔レベルがわかる!?
2. P－メッチー購入のコツ!

P-メッチーには、力(P)、耐久力(D)、知力(I)、魔力(M)、速さ(S)、運(L)という5つのパラメータがある。運と速さ以外はミニゲームで鍛えられるので、購入するときは記号がS、もしくはLのP-メッチーを選ぶといいだろう。



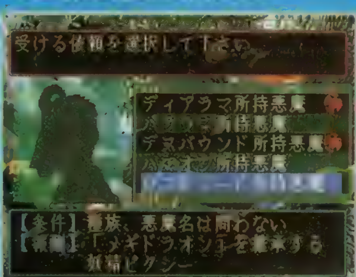
◀「相当の器」だと、[illegible]になるにはかなりの時間がかかるので覚悟しておくこと



◀[illegible]

✡合体の材料集めはコノ場所で!!

「SH」では、ダンジョンや建物など各ポイントごとに出現する悪魔が決まっている。初めての場所に向かうときは、右表でどんな悪魔が出現するのか確認すること（ギボアイズをインストールすれば、初対面の悪魔でも相性がわかるぞ）。また、この表は特殊合体(後述)や、魔法継承、特定の悪魔を探すときにも重宝するだろう。この魔法継承とは、合体前の悪魔の魔法を、新たな仲魔が受け継ぐという現象だ。ただし、悪魔には魔法継承タイプというモノがそれぞれ決まっていて、決して覚えない魔法もある。ここにすべてを書き出すことはできないが、悪魔の相性を知れば見当がつくはず。例えば、「氷結無効」という相性の悪魔は、その多くが氷結系の魔法のみを優先的に継承すると考えて間違いないだろう。



▲王国屋の依頼の中には、最強魔法"メギドラオン"を[illegible]

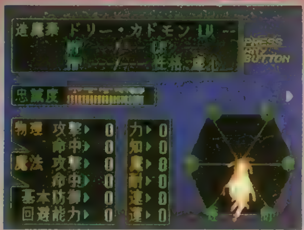
ポイント別・出現悪魔一覧表

【VRホラーハウス】	悪霊 ポルターガイスト	堕天使 ハルパス	龍王 ミズチ	邪鬼 ラクシャーサ	妖獣 カトブレパス
－B1F－	悪霊 オバリヨン	妖精 ヴィヴィアン	鬼女 アマゾーン	邪鬼 ギリメカラ	外道 シャドウ
魔獣 ネコマタ	凶鳥 モー・ショボー	幽鬼 グレイマン	天使 ヴァーチャー	－21～38F－	魔王 ツィツィミトル
龍王 ノズチ	妖獣 チャグリン	妖獣 ピアレイ	妖魔 ロイチェクタ	天使 パワー	邪龍 ファフニール
天使 プリンシパリティ	【あかねモール】	邪龍 ピュートーン	魔獣 オルトロス	妖鳥 タンガタ・マヌ	－B2F－
妖鬼 ギャリーベガー	－ショッピングセンター－	妖樹 アルラウネ	妖鬼 ヤクシャ	堕天使 ハルパス	堕天使 パイモン
妖魔 シワンナ	妖魔 シワンナ	邪神 パチャカマク	怪異 あかマント	天使 ヴァーチャー	妖魔 ペリ
堕天使 ビフロンス	妖精 レプラホーン	－3F－	邪鬼 ラクシャーサ	堕天使 ポティス	地霊 ゴグマゴグ
妖獣 ジャージーデビル	夜魔 ワイルド・ハント	地霊 ドヴェルガー	屍鬼 コスモゾンビ	妖鳥 ルフ	妖鬼 ヤクシャ
幽鬼 ヤカー	鬼女 ジャヒー	妖鳥 タンガタ・マヌ	妖獣 カブラカン	天使 ドミニオン	妖鳥 タイホウ
妖樹 スクーグスロー	妖鬼 ヨモツイクサ	妖魔 ロルウイ	悪霊 ウィッカーマン	堕天使 パイモン	夜魔 ニュクス
邪龍 トゥナ	邪龍 トゥナ	堕天使 ハルパス	幽鬼 クドラク	凶鳥 カマソッソ	天使 ソロネ
外道 アーバンテラー	外道 アーバンテラー	妖精 ヴィヴィアン	魔王 バロール	凶鳥 アンズー	邪鬼 ギリメカラ
悪霊 ティブク	悪霊 ティブク	妖鬼 ニャルモット	【天海モノリス】	－39F－	妖獣 カトブレパス
－2～6F－	邪鬼 ガシャドクロ	妖獣 ピアレイ	－1F－	妖魔 ロルウイ	外道 シャドウ
妖魔 シワンナ	邪神 ミシャグジさま	邪龍 ピュートーン	外道 アーバンテラー	妖精 ヴィヴィアン	邪龍 ファフニール
妖精 レプラホーン	凶鳥 カマソッソ	妖樹 アルラウネ	悪霊 ティブク	夜魔 インキュバス	幽鬼 ヴェータラ
夜魔 ワイルド・ハント	－倉庫1～2F－	邪神 パチャカマク	幽鬼 グレイマン	妖魔 ロイチェクタ	邪神 テスカトリポカ
堕天使 ビフロンス	鬼女 ジャヒー	怪異 あかマント	妖樹 アルラウネ	妖精 トロール	－B3F－
妖鬼 ヨモツイクサ	妖鬼 ヨモツイクサ	屍鬼 コスモゾンビ	邪神 パチャカマク	夜魔 サキュバス	妖精 ティターニア
妖獣 ジャージーデビル	龍王 ヴィーヴル	【二上門(VQ)】	怪異 あかマント	妖精 ティターニア	妖魔 ペリ
幽鬼 ヤカー	天使 パワー	－B1F－	屍鬼 コスモゾンビ	妖魔 ペリ	地霊 ゴグマゴグ
悪霊 ティブク	魔獣 カソ	地霊 ドヴェルガー	悪霊 ウィッカーマン	魔王 バロール	妖鬼 ヤクシャ
邪鬼 ガシャドクロ	妖魔 ロイチェクタ	妖鳥 タンガタ・マヌ	幽鬼 クドラク	魔王 ツィツィミトル	妖鳥 タイホウ
邪神 ミシャグジさま	邪鬼 ガシャドクロ	妖精 ヴィヴィアン	怪異 むらさきカガミ	魔王 ロキ	天使 ソロネ
怪異 あかマント	邪神 ミシャグジさま	妖鬼 ニャルモット	邪神 カナロア	－中央部－	妖精 オベロン
－記憶の部屋－	凶鳥 カマソッソ	妖樹 アルラウネ	妖樹 アールキング	妖精 トロール	龍王 ヤマタノオロチ
魔獣 ネコマタ	幽鬼 グレイマン	邪神 パチャカマク	－2～19F－	妖鬼 ベルセルク	邪龍 ファフニール
龍王 ノズチ	妖獣 ピアレイ	怪異 あかマント	龍王 ヴィーヴル	夜魔 サキュバス	幽鬼 ヴェータラ
天使 プリンシパリティ	邪神 パチャカマク	屍鬼 コスモゾンビ	魔獣 カソ	龍王 ホヤウカムイ	邪神 テスカトリポカ
妖鬼 ギャリーベガー	－B1～B2F－	－B2F－	龍王 ミズチ	天使 ドミニオン	邪鬼 グレンデル
妖魔 シワンナ	鬼女 ジャヒー	龍王 ミズチ	魔獣 オルトロス	鬼女 ボルボ	魔王 ロキ
妖精 レプラホーン	妖鬼 ヨモツイクサ	魔獣 オルトロス	龍王 ホヤウカムイ	怪異 むらさきカガミ	妖獣 フェンリル
夜魔 ワイルド・ハント	龍王 ヴィーヴル	地霊 トラルテクトリ	魔獣 アーマーン	邪神 カナロア	凶鳥 フレスベルク
堕天使 ビフロンス	天使 パワー	妖鳥 ルフ	妖獣 ピアレイ	邪龍 ムシュフシュ	－B4F－
妖獣 ジャージーデビル	魔獣 カソ	悪霊 ウィッカーマン	邪龍 ピュートーン	妖樹 アールキング	妖鳥 タイホウ
幽鬼 ヤカー	地霊 ドヴェルガー	幽鬼 クドラク	妖獣 カブラカン	凶鳥 アンズー	夜魔 ニュクス
妖樹 スクーグスロー	妖鳥 タンガタ・マヌ	魔王 バロール	邪龍 ムシュフシュ	妖獣 カトブレパス	妖精 オベロン
邪龍 トゥナ	堕天使 ハルパス	－B3F－	妖獣 カトブレパス	魔王 ツィツィミトル	龍王 ヤマタノオロチ
外道 アーバンテラー	凶鳥 カマソッソ	龍王 ホヤウカムイ	－20F－	【二上門(現実世界)】	鬼女 ランダ
悪霊 ティブク	幽鬼 グレイマン	堕天使 パイモン	鬼女 ジャヒー	－B1F－	妖魔 ヴァルキリー
邪神 ミシャグジさま	妖獣 ピアレイ	魔獣 アーマーン	妖鬼 ヨモツイクサ	魔獣 オルトロス	堕天使 ムールムール
【[illegible]】	邪龍 ピュートーン	妖樹 アールキング	地霊 ドヴェルガー	夜魔 サキュバス	邪龍 ファフニール
－1～3F－	【アルゴン精工】	邪龍 ムシュフシュ	妖鬼 ニャルモット	龍王 ホヤウカムイ	邪鬼 グレンデル
地霊 ノッカー	－1～2F－	凶鳥 アンズー	鬼女 アマゾーン	天使 ドミニオン	魔王 ロキ
地霊 コロポックル	魔獣 カソ	魔王 ツィツィミトル	地霊 トラルテクトリ	妖精 ティターニア	妖獣 フェンリル
妖精 ジャックフロスト	地霊 ドヴェルガー	【アルゴン本社】	妖鬼 ベルセルク	堕天使 パイモン	凶鳥 フレスベルク
妖精 ジャックランタン	妖鳥 タンガタ・マヌ	妖鬼 ニャルモット	鬼女 ボルボ	魔獣 アーマーン	魔王 スルト
魔獣 カタキラウワ	妖魔 ロルウイ	夜魔 インキュバス	邪鬼 ガシャドクロ	邪鬼 ギリメカラ	

悪魔合体について

A. 造魔誕生合体&戻り合体

造魔の外見は、合体させる悪魔によって4タイプに変化する。天使族や鳥族の悪魔と合体させていけば天使型になり、獣族の悪魔となら獣型へ。龍族や樹族は龍型へ、上記以外は人型に変化する。タイプ別の能力傾向は人型が平均的、天使型は魔法に強く獣型は物理攻撃に強い。龍型は人型よりもやや魔法寄りだ。また、造魔には合体相手の特殊技を継承するという特徴があるので要注意！　特殊技は魔法継承において優先順位が高く、特殊技ばかり継承されると、肝心な魔法を覚えられなくなる。特殊技を忘れさせるには新月時に造魔合体を行って、造魔素ドリー・カドモンに戻すしかないぞ。



▲造魔素に戻すと、造魔に蓄積されたレベルや能力もすべて失われてしまう。

B. LIGHT+DARK悪魔特殊合体

属性がＬＩＧＨＴとＤＡＲＫの悪魔は通常、合体不可能と表示される。ところが、特定の条件を満たすと威霊と狂神という特殊な仲魔が誕生するのだ。両者に共通する誕生条件は、合体元となる悪魔の片方が、魔神、女神、破壊神、地母神、魔王、邪神のいずれかに属していること。上記の条件を満たしつつ、月齢が新月時に悪魔合体を行うと威霊が、満月時に悪魔合体を行えば狂神が誕生するのだ。ちなみに悪魔合体は２身と３身どちらでもかまわない。

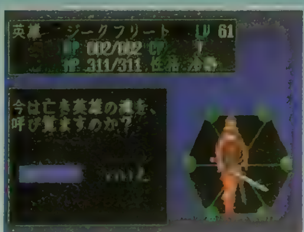
威霊と狂神は合計８体存在して、いずれも強力な仲魔ばかり。後述する造魔特殊合体にも必要となるので、覚えておいて損はないぞ。



▲知らぬ間に条件を満たしている場合もある。見かけたらとりあえず作っておこう。

C. 造魔特殊合体

一定レベルに達した造魔と特定の悪魔を合体させると、特殊な仲魔・英雄が誕生するぞ。条件は以下の通り。ジャンヌ・ダルク：威霊ブラックマリア＋ＬＶ40以上の造魔（以下、レベルのみ記載）。ジークフリート：魔神ルーグ＋ＬＶ50。サラディン：威霊アリラト＋ＬＶ60。ラーマ：魔神ヴィシュヌ＋ＬＶ70。コウテイ：地母神セイオウボ＋ＬＶ80。さらに、新月時に特定の悪魔と合体させると、特殊種族・猛将が誕生する。誕生条件は以下の通り。ラリョウオウ：龍神セイリュウ＋ＬＶ40。ハゲネ：邪龍ファフニール＋ＬＶ50。ヨシツネ：威霊ハチマン＋ＬＶ60。ロンギヌス：大天使メタトロン＋ＬＶ70。マサカド：威霊ハチマン＋ＬＶ80。



▲英雄や猛将は、悪魔と同じくＭＡＧを消費してしまうので要注意！

D. 合体事故による突然変異

仲魔の中には、合体事故でしか誕生しないモノもいる。満月時に獣族を含んだ合体で事故を起こすと珍獣（ＬＶ５：オリバーくん、ＬＶ20：クダ、ＬＶ35：チュパカブラ、ＬＶ50：イナバシロウサギ）が、新月時に神族を含んだ合体で事故を起こせば秘神（ＬＶ15：ピリケン、ＬＶ23：アメノフトタマ、ＬＶ42：キンマモン、ＬＶ62：カンギテン）が誕生するぞ。誰が誕生するかのはランダムで、主人公のレベル以上の仲魔は誕生しない。また、合体事故を起こすには、王国屋の依頼の報酬として手に入るインストールソフト・コペルニクスが必需品！　このソフトは、意図的に事故発生率を94％まで上昇（？）させることができるのだ。


▲この子を魔晶変化させると、トップランクの頭部防具が手に入るぞ。

MAP攻略

以下に掲載してあるのは、オートマッピングを基にアイテムやトラップの位置などを書き足したオリジナルＭＡＰだ。いずれも上方向を北としてあるが、ワープトラップなどで方向を見失わないように注意しよう。

エレベータ　階段　アイテム　出入口　ヒールスポット　ターミナル　イベント　トビラ

VRパーク

VRパーク
- 天海フロートクリア
- ID抹消イベント
- EL-115で偽造ID入手
- アジト内でメール確認
- VRパーク侵入
- VS:妖樹オムパロス

ここは天海バイパス同様の隠しシナリオで、アルゴン本社が異界化するまでの間ならいつクリアしてもかまわない。パーク内は左右部と中央の３ブロックで構成され、悪魔とのエンカウントがないという、少々変わり種のダンジョンだ。クリアルートは、右ブロックから入るのが正解。ちなみに、中心部のトビラは新月にならないと開かないぞ。また、ダークゾーンでは行き止まりと思わせて実は飛び越えられる垣根があるので要注意（MAPには、トビラマークで示してあるぞ）。


◀[illegible]



宝箱に要注意!!

ＭＡＰに示したアイテムポイントでは、左右に配置されたオブジェを調べるとアイテムが手に入るぞ。ただし、いずれもトラップとして悪魔が隠れている。悪魔の強さ自体はどうということはないが、ボス戦と同じくＣＯＭＰのアナライズ機能が使えない。悪魔の相性がわからないときは、あまり強力な武器や魔法は使わないこと。容量に余裕があれば、相性検知のギボアイズをインストールしておこう。

VS:オムパロス

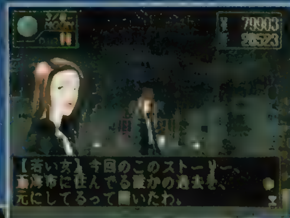
[illegible]



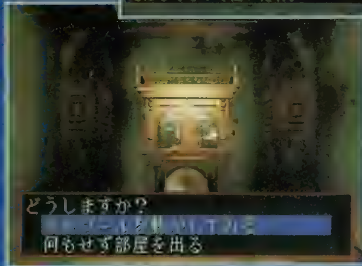
VRホラーハウス

VRホラーハウス
- ●シックス宅(二上門)へ
- ●「幼き想い出」クリア
- ●「追憶の風」クリア
- ●「過去への扉」クリア
- ●ホラーハウス6Fへ
- ●鏡の封印解除
- ●VS:怨霊エリカ
- ●シックス宅へ
- ●アジト(芝浜)へ
- ●VS:召喚士マヨーネ

パラダイムX体験中に意識を失ったシックスを救うため、VRホラーハウスで原因を探ることになる。最終目的は6Fにある鏡の封印を解いて、その奥に潜む怨霊を倒すことだ。封印を解くには、「ある青年」の記憶にまつわる3つのダンジョンをクリアしなければならない。各ダンジョンのクリアルートは、それぞれのMAPで示したA、B、Cの各ポイントからワープして、会話イベントを発生させればよい（どこからクリアしてもかまわない）。また、2～5Fには強力な防具があるので、すべて回収してから攻略を始めると楽だろう。



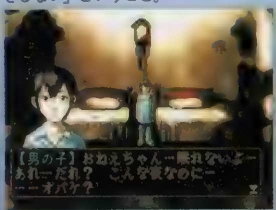
▶ストーリーのモデルとなっている人物は……



◀すべてのオルゴールを集めると、記憶の封印が解かれる。

チビ・シックスとの会話でボスが変化？

詳しいことは明かせないが、チビ・シックスとの会話選択によって、ボスの人数が変化するぞ。ポイントは、「無理強いをしない」ということ。

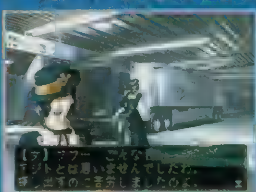


VS:悪霊エリカ

[illegible]



～ファントムの刺客がアジトに出現～



VRホラーハウスのイベントクリア後、シックス宅に入ると強制的にボス戦まで進んでしまう。まずは芝浜コアに立ち寄って、回復や装備強化などをして態勢を整えること。また、ボスの特徴に応じてメンバーを入れ替えておかないと、意外と苦戦を強いられるので注意。

◀ついに、スプーキーズのアジトにまで組織の手が……

VS:マヨーネ

マヨーネ側のメンバーは、前列に怪異むらさきカガミ（魔法反射）、魔獣カソ（火炎吸収、氷結が弱点）、幽鬼ヴェータラ（ガンに強く衝撃が弱点）、後列に龍王ミズチ（氷結吸収、火炎が弱点）、魔獣カソ、マヨーネの6体。まずはエリカ戦と同じく、ムドラへの備えが必須となる。この戦いでは、相反する相性を持った悪魔が最大のネックとなるだろう。まずは、もっとも厄介と思われるむらさきカガミから片づけること。残りの悪魔は、まとめて倒したいところだが、雷や衝撃では威力がいまひとつ。広範囲魔法はあきらめて、アギラオやブフーラなど威力の高い魔法を使って、個別に弱点を攻めていこう。また、剣合体で七星雷光村正を作っておけば、相手をマヒさせるなどサポート役としても活躍できるぞ。攻撃力が異様に低いときは、魔反鏡などで防御を固めるのも手だ。



特殊な剣合体をマスターしよう！

無銘の剣を使って剣合体を行うと、さまざまな追加効果を持った剣ができあがる。しかも、以下に紹介する特定の悪魔と合体させた場合は、神話などに登場する特殊な武器に変化するぞ。①ゲイボルグ：女神スカアハ(LV36)と合体。②如意棒：破壊神セイテンタイセイ(LV49)と合体。③フツノミタマ：鬼神フツヌシ(LV53)と合体。④草薙之剣：龍王ヤマタノオロチ(LV57)と合体。⑤グンニグル：魔神オーディン(LV65)と合体。⑥スダルサナ：魔神ヴィシュヌ(LV84)と合体。⑦ピナーカ：破壊神シヴァ(LV85)と合体。ショップの武器で物足りない人は、剣合体を極めてみてはいかがだろうか？



▲ヤマタノオロチなどは二上門などで頻繁に会えるため、伝説の剣の中ではもっとも作りやすいといえる。

1F



B1F

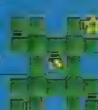


ダメージ床
ワープゾーン

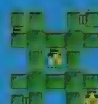
幼き想い出



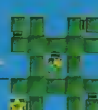
2F



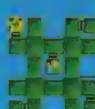
3F



4F



5F



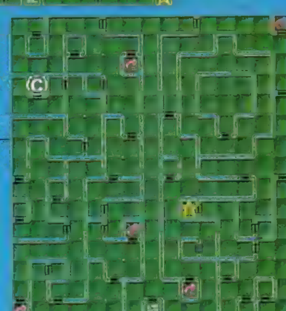
過去への扉



6F



追憶の風



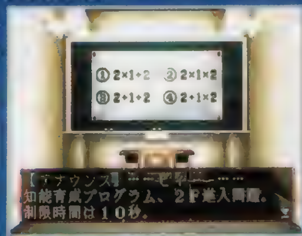
霊長知能総研

霊長知能総研
- ●アジト移動イベント
- ●サマナーネットでDr.スリルに関するメール確認
- ●霊長知能総研(二上門)に侵入
- ●1～3Fで知能テストクリア
- ●3FにてVS:召喚士ロメロ

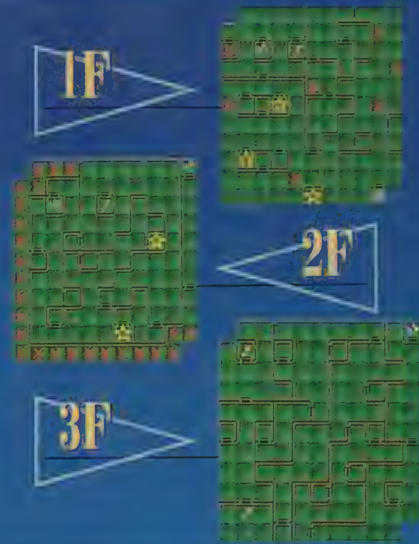
VRパークに引き続き、特にクリアしなくても問題なしという隠しシナリオの1つ。経験値を獲得するチャンスなので、見逃す手はないだろう。ちなみにこのダンジョンは、軒並み低レベルの悪魔が大量に出現するという特徴がある。そこで、退魔の水かエストマを使って戦闘を封じれば、かなり楽に進めるぞ。また、建物内の3Fは、壁が見えない迷路になっているが、右のMAPとネオクリア（見晴らしの玉でも可）さえあれば問題なし。最後に、ボス戦の直前ではバックアッパーを使ってセーブしておこう。ロメロとの戦いでは、まず「なぞなぞ」に4問連続で正解しなければならない。しかも、間違うと3Fの入口まで飛ばされてしまうのだ。

VS:ロメロ

[illegible]



▲1～3Fまでの知能テストは、おサルでも解ける問題なのでひと安心



あかねモール

あかねモール
- ●父親の凶暴化イベント
- ●あかねモール(あかね台)へ
- ●ショッピングセンターで「裏口のカギ」を入手
- ●倉庫へ
- ●倉庫1で黄&青のレバーをON
- ●倉庫2で黄のレバーをON
- ●倉庫2奥で赤のレバーをON
- ●倉庫地下へ
- ●地下冷凍室でイベント

組織の陰謀に巻き込まれ、凶暴化してしまった父親を救うためにあかねモールへ向かう。ここは今までのダンジョンと違ってボス戦はナシ。倉庫最深部の妖しげな研究施設までたどり着けば、イベント発生と共にクリアとなる。ただし、探索時にはディスポイズンなどの解毒装備が欠かせないぞ。倉庫はMAPが広いばかりか、かなり回り道を強いられる。しかも、毒属性の攻撃を仕掛けてくる敵が多いため、不用意にうろつくと痛い目を見るので注意が必要。



▶奇病にかかった人々は、一様に凶暴化してしまう。ちなみに、彼らとの戦闘は発生しないぞ。

✡カギ入手～倉庫へ

あかねモールのショッピングセンターでは、まず東側にあるアイテムを回収して倉庫のカギを手に入れなければならない。カギ入手後は裏口（MAP中央西）からMAP画面に抜けて、西側の倉庫へと移動する。不要な戦闘を回避するテクニックとして、倉庫に入る直前にMAP上をうろつき、満月をやり過ごしておくことをオススメする。



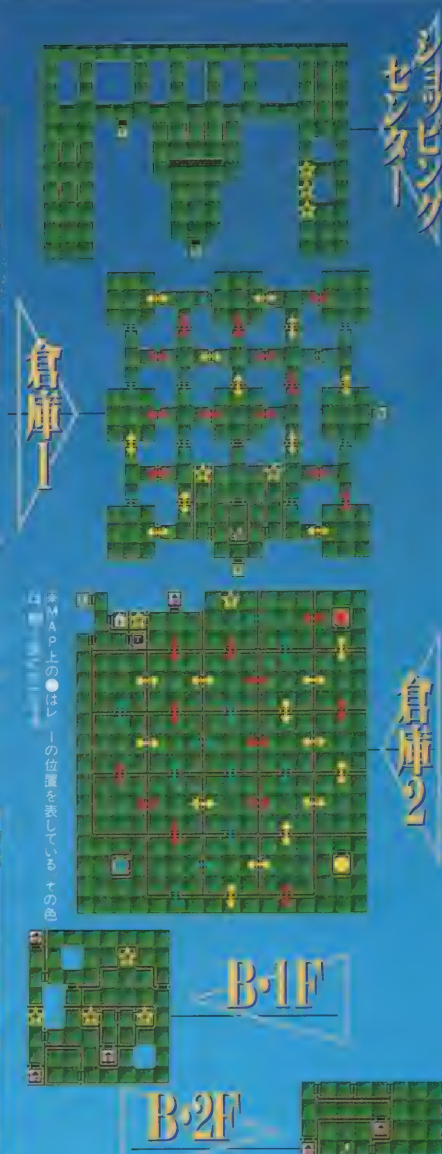
▲横向きに歩かない限り、見逃しがちな場所に隠されている。

✡倉庫の歩き方

この倉庫は、3色のトビラにより部屋の行き来ができなくなっている。ここを攻略するには、まず倉庫1の入口近くにあるイベントマークへ向かおう。すると倉庫2への出口がある部屋へワープするぞ。あとは倉庫2でトビラのロックを解除すればOK。倉庫1を周るなら青と黄のロックを、倉庫2なら黄と赤のロックを解除すればいい。



▲トビラのロックは1回つき2個しか開けられない。倉庫1の赤、倉庫2の青は開ける必要はないぞ。

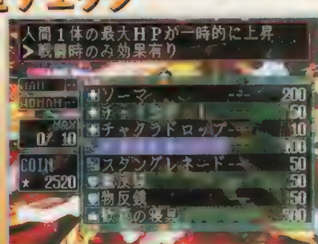


※MAP上の●はレバーの位置を表している。その色

攻略&クリアに欠かせないアイテムをチェック

ここでは、クリアに必須となるアイテムを紹介しておこう。まず、通常の探索で欠かせないのが、歓喜の寝具と妖樹洗顔クリームの2つ。前者は持っているだけで1歩ごとにパーティ全員のHPを回復して、後者は毒のダメージを無効化するという優れモノだ。また、ヴィーヴルの瞳か死神ティアーズのいずれかを持っていると、交渉時に¥かMAGの価値が上がるぞ（ただし、両方持っていると効果が相殺されるので要注意）。ボス戦などでは、死亡以外を全回復するソーマや、MPを回復させるチャクラポット、一時的にHPの上限を上げるテオメトルをそろえておこう。さらに、魔法や物理攻撃を反射する魔反鏡や物反鏡も欲しいところ。これらは、カジノの景品として簡単に入手できるのだ。





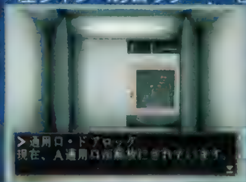
◀▲上記のアイテムをそろえれば、戦闘の難易度を格段に下げられる。カジノで5000枚ほど稼げば、すべてそろえてもお釣りがくるはず。

アルゴン精工

アルゴン精工

- クリプトチップ追跡開始
- アルゴン精工(由良島)に侵入
- 工場内、東階段で３Fへ
- ３F西階段から２F西ブロックへ
- 入室管理室で通用口ロックAを解除
- 隣室で第一生産ラインのロック解除
- 第一生産ライン(工場内北西)へ
- ３FでVS:魔王シェムハザ

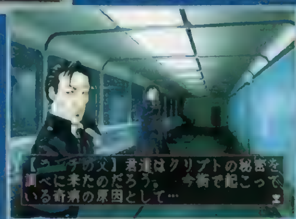
アルゴン社の最新鋭チップ・クリプトに隠されたヒミツが明らかに！ 舞台となる工場内には４つの生産ラインがあり、第一生産ラインへのロックを解除することが目的となる。クリアルートは東階段から３Fを経由して２F西ブロックに向かう。階段付近のイベントポイントでA通用口（↔）を開放すると、青矢印のトビラが閉まり、赤矢印のトビラが開く。その後、Ⓐ地点でロックを解除して第一生産ラインへ向かえ。



◀このドアロックは、何度でも切り替えることができるぞ

✡クリプトの秘密を暴け!!

ロック解除後に第一生産ラインに向かうと、ランチの父親と遭遇する。詳しいストーリーにはあえて触れないが、彼のおかげで３Fセンタールームのロックが解除されるぞ。ここで、クリプト、パラダイムX、奇病というを不可解なキーワードが１つに繋がる。あとは、妖しげな工場長を問いつめて真相に迫るだけだ！



▲どこかかげりのあるランチの父親。彼とランチの確執の理由がついに明かされる…



▲ファントムの目的はソウルの捕獲!? メンバーは非現実的な事実に戸惑うばかりだった

VS:シェムハザ

ついに、ファントムの高位魔王の１人、シェムハザ（火炎・氷結を反射）が姿を現す。この悪魔は火炎、氷結、電撃系の高位魔法をすべて持っていて、メギドラまで唱えてくる。しかも、火炎と氷結を反射するため、頼みの綱は電撃だけ。防御のポイントとしては、ラク・カジャの重ねがけで防御力を上げて、メ・ディアラマなど全体回復魔法が使える仲魔を２体は召喚しておくこと。ちなみに、ボスの体力は6000以上とかなり高めなので、長期戦の準備をしっかり整えておこう。





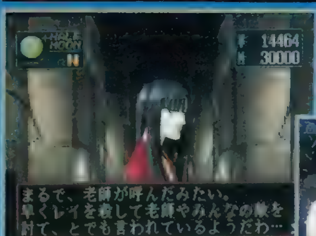
二上門地下(ラストVQ)

二上門地下(ラストVQ)

- B２Fでボス分岐発生
  東＝神霊ティアマト
  西＝神霊アプスー
- B４FでVS:神霊

アルゴン精工クリア後、いよいよラストのVQが始まる。今回はファントムに雇われた女性サマナー・ナオミとなって、二上門地下に潜む太古の悪魔に挑む。彼女の悪魔召喚術はCOMPを使わないため、マッピングやアナライズはもちろん、会話も一切できない。もっとも、彼女の使う召喚術は強力なモノばかりなので、まず死ぬことはないだろう。ポイントとしては、体力が危ないと思ったら迷わず「ソーマ神権現」を使うこと。この術はHP、MPを完全回復してくれるので、まさに無制限に魔法を使うことができるのだ。







▲どうやらクズノハのサマナー、レイ・レイホウとは因縁浅からぬ間柄のようだ
▶現実世界でも欲しくなる超強力な回復魔法。もちろん、ナオミ専用の魔法です



※MAP上の数字は、MAPのつながりを表しています

VS:アプスーorティアマト

[illegible]



デビルサマナー ソウルハッカーズ

アルゴン本社

アルゴン本社

- ●アルゴン本社(正門)侵入
- ●1Fでフィネガンイベント(選択次第で戦闘発生)
- ●2Fの封印解除
- ●3FでVS:電霊マルスム

陰謀の核心に迫ると共に、戦いの舞台は組織の本拠地へ。今回は、パラダイムXを経由してアルゴン本社へと侵入する。進入方法は、ユーザーズ・カウンターで「システムアクセス」を選択すること。1Fのイベントポイントでは、物語の分岐(後述)が発生。さらに2Fでは、3つ(分岐によっては6つ)の封印を解かなければならない。各封印には赤1、青2などの名前が付けられており、封印の場所はMAPに示したとおり。封印解除後は2F中央部のワープポイントから3Fに進み、電霊マルスムとのバトルが待っている。

✡ストーリー分岐ポイント

1Fでは、フィネガンとのラストイベントが発生。彼は暴走したメインシステムを止めるため、主人公に協力を求めてくる。彼と一時的に手を組めば、封印解除作業の手間が半分に。断った場合はすべての封印を自力で解除した後、2F中央部で因縁の決着をつけることになるぞ。



▲[illegible]

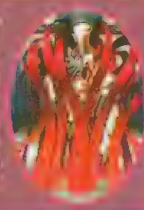


VS:フィネガン



[illegible]

VS:マルスム



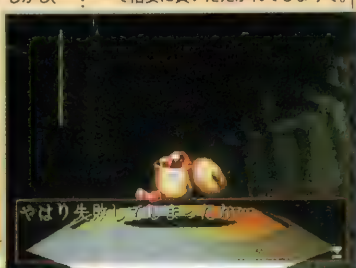
[illegible]

仲魔の忠誠度をMAXに!!

すべての魔晶変化アイテムを一挙公開! これらは、忠誠度がレベル5に達した仲魔を業魔殿で魔晶変化を行うことで入手できるアイテムだ。効果は見ての通りで、ショップで扱っているアイテムよりも遙かに重宝するモノばかり。ストーリー攻略をちょっと休んで、集めてみてはいかがかな?

伝説の万馬券のヒミツ

このアイテムは、パラダイムXのVR銀行で換金すれば40万円にもなるという夢のアイテムだ。しかし、ほとんどの場合はハズレアイテム・魔石が誕生してしまう。成功率はかなり低めだが、主人公の運の値が高ければ、いくらか成功しやすくなるようだ。この魔晶変化に関しては、業魔殿の手前でバックアッパーを使って、成功するまでやり直すしかないだろう。運良く伝説の万馬券を入手しても、芝浜コアでは売らないこと! VR銀行に比べて格安に買いたたかれてしまうぞ。



▲ほとんどの場合は失敗に終わる。それにしても、「やはり失敗して〜」というセリフには聞き捨てならないモノが……。



◀伝説の万馬券を持っていると、「換金」という選択肢が登場。ちなみに、パラダイムX内ではドリームチケットという名前に変化する。

魔晶変化アイテムリスト

アイテム名	変化悪魔	効果
魔石	外道スライム他	最大MPの25%を回復
ソーマ	地母神ハリティー	死亡以外の全回復
チャクラポット	聖獣ヘケト他	MP完全回復
伝説の万馬券	地霊ノッカー他	VR銀行で高価買い取り
ヴィーヴルの瞳	龍王ヴィーヴル	所持中、交渉時のMAGの価値UP
すいせんの花	神樹ナルキッソス	女性系の悪魔を100%仲魔に
歓喜の寝具	秘神カンギテン	所持中、一歩ごとにHP回復
おかしの長ぐつ	妖精ジャックフロスト	子ども系の悪魔を100%仲魔に
ペリの財宝	妖魔ペリ	高価買い取り
妖樹洗顔クリーム	妖樹アルラウネ他	所持中、毒ダメージ無効
死神ティアーズ	死神ゲーデ	所持中、交渉時の¥の価値UP
うろこせんべい	邪龍ピュートーン	忠誠度UP
霊かんセット	悪霊ガロット他	忠誠度UP
魔界獣肉ギフト	妖獣ジャージーデビル他	忠誠度UP
魔サブレ	凶鳥モー・ショボー他	高価買い取り
トケビのきね	妖鬼トケビ	武器:攻撃44、命中8、(1体)
ランスロットの剣	妖精ヴィヴィアン	武器:攻撃58、命中40、(前1体)
雷神剣	霊鳥サンダーバード	武器:攻撃66、命中44、(前1体と両脇)
レーヴァテイン	魔王スルト	武器:攻撃120、命中134、(前1体)
トイガンナイフ	鬼女アチェリ	武器:攻撃32、命中18、(前1体)
ニャン2クロー	魔獣ネコマタ	武器:攻撃56、命中56、(前列右から一閃)
ミズチウィップ	龍王ミズチ	武器:攻撃60、命中74、(1列)
カドゥケウス	神獣アヌビス	武器:攻撃122、命中128、(前1体を貫通)
アールズ・ロック	堕天使ビフロンス	銃:攻撃43、命中29、(前列)
ロイヤルポケット	地母神ダイアナ	銃:攻撃106、命中40、(1体)
ピンクショット	夜魔サキュバス	弾:攻撃8、命中16、(魅了)
パンプキンボム	妖精ジャックランタン	散弾:攻撃20、命中34
セイリュウの兜	龍神セイリュウ	防具:防御26、回避22、(魔力・精神無効)
百七拾八式鉄耳	珍獣イナバシロウサギ	防具:防御37、回避38、(運+04)
ビャッコの鎧	聖獣ビャッコ	防具:防御45、回避24、(氷結吸収・弱点火炎)
スカジャランダ	鬼女ランダ	防具:防御62、回避28、(打撃無効・弱点魔法)
大天使のブラ	大天使スラオシャ	防具:防御72、回避44、(電撃吸収・弱点衝撃)
鳥人の腕輪	妖鳥タンガタ・マヌ	防具:防御18、回避20、(呪殺無効)
スザクの小手	霊鳥スザク	防具:防御30、回避38
エア・セエレ	堕天使セエレ	防具:防御10、回避20、(火炎吸収・弱点氷結)
ゲンブの足甲	神獣ゲンブ	防具:防御25、回避42、(電撃吸収・弱点衝撃)

天海モノリス

- スプーキーズメンバー誘拐
- 天海モノリス(二上門)侵入
- L(西)階段でL3Fへ
- エレベータでL19Fへ
- L20Fでランチ救出
- 同様に、R(東)20Fでシックス救出
- R20F制御室でパスワード入手
- L2、3、19Fの各パスワード入力
- L20F制御室で、直通エレベータのロック解除
- 同様に、Rフロアの各パスワードを入力
- LR、両パスワード入力により、上層ブロックのロック解除
- L21、37、38、39Fの各パスワード入力
- L39F制御室にて直通エレベータのロック解除
- 同様に、R上層部のパスワード入力
- モノリス中央部・上で門倉と対面
- モノリス中央部・下でVS:魔王アザゼル
- モノリスR39FでVS:魔王サタナエル

天海モノリス

今回はスプーキーズのメンバーを救出しつつ、各フロアでパスワードを入力しなければならない。舞台となる天海モノリスは東西2つのタワーで構成され、中央部から上層と下層に分かれている。モノリスに侵入したら、まずはランチとシックスを救出。次に、下層部の東西、上層部の東西のパスワードをそれぞれ入力していく。パスワードは西下層部が「FLY」、東下層部が「WIZ」、西上層部が「TWIN」、東上層部が「PIXY」となっている。各パスワードの場所はMAPに明記してあるので迷うことはないだろう。



▲パスワードを入力したら、制御室に戻って会話イベントを発生させること。

VS:アザゼル



✡R39F・屋上にて……

アザゼル戦クリア後は、東上層部39Fに向かうこと。MAP中のイベントポイントでは、もう1人の魔王との戦いが待っている。さらに、「SH」をプレイするうえで、絶対見逃せない衝撃的なイベントも発生するぞ。すべては、キミ自身の目で確かめるのだ!!

















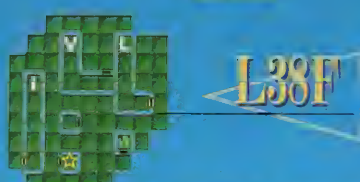








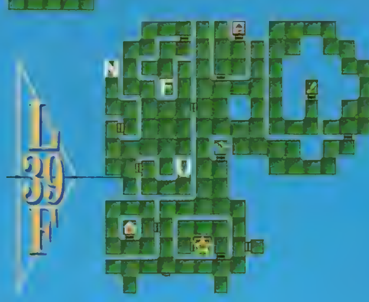










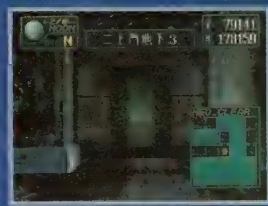




二上門地下（現実世界）

二上門地下（現実世界）
- ●アルゴン本社異界化
- ●アルゴン精工でランチの父と合流
- ●芝浜西の検問から二上門へ
- ●アルゴン本社北側から二上門地下へ
- ●二上門B4F最深部で封印解除
- ●大列石霊室へ
- ●聖殿でラスボス戦へ

ハッキングに端を発した一連の事件も、ついに終止符が打たれる!! 二上門地下の遺跡は、複雑なワープポイントによって侵入者を阻む。特に問題となるのがB・3Fだろう。各ワープポイントの対応地点は、MAPに示したとおり。正解ルートは、A→C→D→E→F→I→P→U→Vの順に進めばよい。B・4Fでは、中心部にたどり着くまで強烈なダメージゾーンを通らなければならない。回復魔法をかけるのもいいが、MP節約のためにもコアシールドを用意しておくこと！


▲複雑な迷宮の探索には、ネオクリアか見晴らしの玉が欠かせないぞ



✡迷宮の果てに…


◀B・4F中央部では、VQで入手したプレートを収めるのだ。

B・4F以降は、ボス戦までほとんど1本道だ。東西どちらのルートになるかは、最後のVQで選択した方向に進むことになる。大列石霊室のイベントポイントから聖堂に入れば、いよいよラスボス戦に突入するぞ。

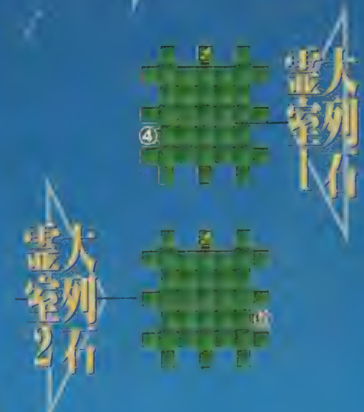
ちなみに、ラスボス戦は2連続のバトルとなるので、そのつもりで挑むこと。

✡ボス戦に備えて

すべての戦闘に関していえることだが、『SH』ではいかに先手を取るかが重要なポイントとなる。詳しいアドバイスはできないが、速さが20あればいうことなし。また、回復アイテムとして宝玉とチャクラポットは必需品だ。また、テオメトルでHPの上限を増やすことも忘れずに！



※オレンジ色の英字は、ワープのつなが[illegible]います



ラスボスを倒しても、サマナーの戦いは終わらない！

✡幻のエクストラダンジョンが出現!!

「SH」本編をクリアすると、待望のEXTRAダンジョンをプレイできるようになるぞ。EXTRAダンジョンは全部で5種類用意されていて、「ダンジョンP」、「かくれのたき」、「賢き大王の墓へ」、「[illegible]」、「扉と量子飛躍」の5つをクリアすると、「[illegible]の扉」が開かれる。いずれも、クリアするには相応のレベルが要求されるため、本編クリア後のデータ（後述）で十分鍛えてからプレイしたほうがいいだろう。ちなみに、以下に紹介しているのはEXTRAダンジョンの一部。SSの「デビルサマナー」をプレイした人は気付いたと思うが、かつて主人公を殺害した闇の神父・シド・デイビスや、迷える亡霊・[illegible]といった懐かしのキャラが登場するのだ！

ダンジョンP





かくれのたき

扉と量子飛躍



✡エンディングのあとも……

「SH」には、本編をクリアしないと登場しない要素がEXTRAダンジョン以外にも用意されているのだ。その正体が何かは、天海市をくまなく歩き回れば自ずと見当が付くだろう。この要素をクリアすると、真のエンディングを迎えることになる。そして、さまざまなヒミツが隠された2週目か…!?



東京魔人學園朧綺譚

気になる、外伝のプレイ条件から、螺旋洞の第11問〜第30問までのクリアの仕方を一挙公開!!

発売中 AVG	▶¥3,800 ▶アスミック・エース・エンタテインメント
	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「朧綺譚」は、ただのスペシャルディスクかと思いきや、そのすべてを遊び尽くそうとするとけっこう時間がかかる。とくに大変だと思われるのが、真・旧校舎だろう。基本的には「剣風帖」の旧校舎と同じだが、今回のものにはちゃんと最下層が用意されている。ここをクリアすると旧校舎の謎がわかるらしいのだが……。ほかにも、クイズモードなど、すべてのゲームをクリアすると……おっと、この先はキミの目で確かめてね。 (桃太郎)

外伝の条件&螺旋洞のワンポイント攻略

外伝 ANOTHER STORY

外伝をプレイするための『剣風帖』での条件を公開

各外伝とも、プレイするのには特定の条件が必要。その条件をここで一挙大公開！プレイできない人は下記を参照して、『剣風帖』に再度チャレンジだ！

ここでは5つの外伝をプレイできる条件を満たすための特定キャラの仲間の仕方や、クリスマスイベントの発生方法なども伝授していくぞ！

条件

- ■外伝参話「真心」：コスモレンジャー、村雨、御門、芙蓉を仲間にしていて、第19話をクリアしたセーブデータ。
- ■外伝四話「雨月」：雨紋、如月、アラン、雪乃、雛乃、マリィを仲間にしていて、第11話をクリアしたセーブデータ。
- ■外伝伍話「月下之花」：高見沢、藤咲、壬生、比良坂を仲間にしていて、第18話をクリアしたセーブデータ。
- ■外伝六話「厄日」：紫暮、アラン、コスモレンジャー、霧島、舞園、劉を仲間にしていて、第17話をクリアしたセーブデータ。
- ■外伝七話「痕」：マリアとクリスマスイベントでデートをし、第23話をクリアしたセーブデータ。

条件を満たすための手引き

【コスモレンジャーを仲間にするには】●第十五話：花園神社で小蒔の質問に「先へ進む」を選択。花園神社で京一の質問に「帰る」を選択。花園神社で京一の質問に「ショーを見に行く」を選択。花園神社で小蒔の質問に「ヒーローに会いに行く」を選択。

【村雨を仲間にするには】●第十九話：歌舞伎町で村雨の「間違いねェな？」に「冷」。歌舞伎町で村雨の「ここはひとつ、この俺を信じちゃくれねェか？」に「喜」。歌舞伎町で小蒔の「ねッ、ホントはそうおもうだろ？」に「怒」。日比谷公園で京一の「あいつがお貴族様だなんて、笑っちまうよなァ？」に「悩」。日比谷公園で村雨の「納得してもらえるか？」に「冷」。浜離宮庭園で村雨の「どうした？　あんたもビビってんのかい？」に「怒」。浜離宮庭園で村雨の「本当に…すみません」に「喜」。浜離宮庭園池のほとりで秋月の質問に「話を聞く」を選択。浜離宮庭園池のほとりで秋月の「わかっていただけますか？」に「友」。浜離宮庭園池のほとりで現れる伊周の「後悔はさせないわよォ」に「無」。富岡八幡宮で伊周の「参拝客を巻き込んでもいいかしら？」に「無」。富岡八幡宮で村雨の「俺も混ぜてくれよ」に「喜」。龍山邸前で村雨の「もしも何かあったら、すぐに俺も呼べよ」に「友」を選択。

【御門と芙蓉を仲間にするには】●第十九話：浜離宮庭園池のほとりで御門の「よろしく、お見知りおきを」に「同」。浜離宮庭園池のほとりで御門の、「本当に…すみません」に「喜」。浜離宮庭園池のほとりで秋月の質問に「話を聞く」を選択。浜離宮庭園池のほとりで秋月の感情入力ではすべて「友」。浜離宮庭園池のほとりで御門の「到底、おもえませんよ。そうでしょう？」に「同」。浜離宮庭園池のほとりで御門の「こういった話しに興味はおありですか？」に「同」。浜離宮庭園池のほとりで葵の「何かできることはないのかしら…」に「冷」。浜離宮庭園池のほとりで伊周の「後悔はさせないわよォ」に「無」。富岡八幡宮で伊周の「参拝客を巻き込んでもいいかしら？」に「無」。日比谷公園で芙蓉の「以後、お見知りおきを」に「悲」。浜離宮公園出口で芙蓉の「よろしいですね？」に「同」を選択。

【雨紋を仲間にするには】●第四話：代々木公園で雨紋の「あんたはどうなんだ？」に「友」。代々木公園で雨紋の「協力してくれってことか？」に「喜」。代々木公園で雨紋の「気を引き締めていけよッ」に「友」。渋谷区裏路地で葵の「なかなかできることじゃないわ」に「愛」。代々木公園で雨紋の「高いトコは大丈夫か？」に「友」。代々木公園で唐栖の「そうは思わないかい」に「怒」。代々木公園で雨紋の「それだけだろう？」に「友」を選択。

【如月を仲間にするには】●第四話：芝プール入り口で如月の「君たちもそうおもうかい？」に「友」。青山霊園で如月の「忠告を無視するつもりなのか？」に「友」。青山霊園で如月の「君たちのためでもある」に「悩」。青山霊園地下神殿で如月の「怪我はないか？」に「友」。青山霊園で如月の「地下を護る手伝いをさせてくれないか？」に「喜」を選択。

【雪乃を仲間にするには】●第八話：雪乃の「妹が迷惑かけてすまなかったな」に「友」。●第十話：ゆきみヶ原高校正門で京一の質問に「まだ、ここにいる」を選択。ゆきみヶ原高校正門で雪乃の「小蒔の知り合いか？」に「友」。ゆきみヶ原高校正門で雪乃の「よろしくなッ」に「友」。ゆきみヶ原高校正門で雪乃の「むさくるしい野郎共を家にあげるなんて、ごめんだねッ」に「友」を選択。

【雛乃を仲間にするには】●第八話：芝プールで醍醐の質問に「行かない」を選択。芝プールで雛乃の「女性を見かけてはいらっしゃいませんか？」に「喜」。●第十話：ゆきみヶ原高校正門で雛乃の「よろしくお願い致します」に「喜」を選択。

【マリィを仲間にするには】●第十二話：ローゼンクロイツ学院内でマリィの「アオイヲ知ッテイルノ？」に「友」。ローゼンクロイツ学院内でマリィの「連レテッテ」に「友」。学院内地下研究所でマリィの「マリィト、メフィストミタイニ？」に「友」を選択。

【高見沢を仲間にするには】●第五話：桜ヶ丘病院で高見沢の「その子あなたの彼女ォ？」に「友」。桜ヶ丘病院で高見沢の「いいでしょォ？」に「喜」。桜ヶ丘病院で高見沢の「女の子の友達が多いのね」に「喜」。桜ヶ丘病院で高見沢の「恐いことなんかないもーん」に「友」。桜ヶ丘病院で高見沢の「ヘンじゃないよねッ？」に「喜」。中央公園で「いいでしょ？」に「喜」を選択。

【藤咲を仲間にするには】●第五話：中央公園で「当たっているでしょう？」に「怒」。夢の砂漠で嵯峨野の「無事に帰してあげるけど？」に「怒」。夢の砂漠で藤咲の「そうじゃないかッ」に「怒」を選択。

【壬生を仲間にするには】●第十八話：葛飾区地下鉄ホーム内で藤咲の「あいつと戦わないで」に「怒」。葛飾区地下鉄ホーム内で壬生の「本当にそうおもっているのか」に「怒」。葛飾区地下鉄ホーム内で壬生の「許すことができるのか？」に「悩」。葛飾区地下鉄ホーム内で壬生の「君たちはいってくれ」に「怒」。葛飾区地下鉄ホーム内で壬生の「怪我はないか？」に「怒」。葛飾区地下鉄ホーム内で壬生の「君は僕を愚かだとおもうかい？」に「悲」を選択。

【比良坂を仲間にするには】●第四話：渋谷駅前で比良坂の「お怪我はないですか？」に「愛」。渋谷駅前で「名前を教える」を選択。●第七話：真神学園正門前で比良坂の「ありがとう」に「愛」。真神学園正門前で比良坂の「デートしてくれませんか」に「愛」。品川公園で比良坂の「奇跡って信じますか？」に「愛」。品川公園でデート終了後「比良坂の後を追いかける」を選択。地下生物研究所で死蝋の「お気に召してくれたかい？」に「悲」。地下生物研究所で死蝋の質問に「ブゥードゥーについて知らない」を選択。地下生物研究所で死蝋の「よろしく」に「悩」。地下生物研究所で死蝋の「いい話しだろ？」に「悲」。地下生物研究所で死蝋の質問に「死蝋に協力しない」を選択。地下生物研究所で死蝋の「その罪を贖うことができるのかい？」に「同」。地下生物研究所で死蝋の「素晴らしいとは思わないか？」に「悲」。地下生物研究所で死蝋の「それだけを見るために」に「怒」。地下生物研究所で比良坂の「あなたに会えてよかった」に「愛」。地下生物研究所で比良坂の質問に「約束する」を選択。●第二十一話：悪夢の途中で腐童からの攻撃後「比良坂を護る」を選択。

【紫暮を仲間にするには】●第四話：鎧扇寺高校正門で「小蒔と葵」を選択。空手部道場で紫暮の「空手部の主将をしている」に「友」。空手部道場で紫暮の「俺のいうことが信用できるか？」に「悩」。空手部道場で紫暮の「あんたの技も凄かったぜ…」に「友」。空手部道場で紫暮の「聞きたいことがあるんだが構わんか？」に「友」を選択。

【アランを仲間にするには】●第四話：ラーメン屋前でアランの名前を覚える。ラーメン屋前でアランの「葵をボクにくださーいッ」に「怒」。ラーメン屋前でアランの「一緒に連れていってくださーいネ」に「友」。江戸川区篠崎駅前でアランの「大切な人が傷つけられたら怒るネ？」に「友」。江戸川大橋で「アランを助ける」を選択。江戸川大橋でアランの「ありが一と」に「友」。江戸川大橋でアランの「Yes、いってくれマースか？」に「同」を選択。

【霧島を仲間にするには】●第十六話：新宿区路地裏で霧島の「さやかちゃんのファンなんですか？」に「友」。ラーメン屋の帰り道で霧島の「蓬莱寺さんを尊敬しちゃいけないなんてこと、ありませんよね？」に「友」。新宿駅前で霧島の「御自分の街、好きですか？」に「友」を選択。

【舞園を仲間にするには】●第十六話：新宿区路地裏で舞園の「ご一緒してもかまいませんか？」に「友」。ラーメン屋で京一の「普通感動するよなッ」に「悩」。ラーメン屋の帰り道で舞園の「みなさんに迷惑をかけてしまって」に「悲」。新宿駅前で舞園の「私、変でしょうか？」に「愛」。新宿駅前で舞園の「また遊びに来ても構いませんか？」に「友」。鳳銘高校校内で小蒔の質問に「声をかけない」を選択。

【劉を仲間にするには】●第十七話：桜ヶ丘病院で劉の「よろしゅう頼むでッ」に「喜」。桜ヶ丘病院で劉の「あんたのことも、わいに教えてくれへんか？」に「友」。新宿駅前で劉の「お願いしますッ」に「愛」、「喜」、「友」、「同」のいずれかを選択。新宿薬所で霧島の「劉さんも一緒でいいですよねッ？」に「友」。池袋サンシャイン通りで劉の「迷惑だったんとちゃうか？」に「友」。池袋サンシャイン通りで劉の「なんや無性に寂しい気分になったりせぇへんか？」に「友」を選択。

【マリアとクリスマスイベントを成功させるためには】●第三話：杏子の「ミサちゃんも呼んでいいでしょ？」の問いに「悩」、「冷」、「怒」、「悲」、「無」のいづれかを選択し、職員室で犬神と会う。マリアが剣鬼に捕まったときに「怒」。●第七話：職員室でマリアの「力の源は何だと思う？」に「愛」。●第八話：芝プールでマリアと出会って声をかけられたときに「愛」。屋上に向かう途中の階段でマリアの「早くお逃げなさい！」に「愛」。●第十七話：マリアから放送で職員室に呼ばれたとき、「ひとりで行く」を選択。●第十七話：職員室でマリアに問いつめられたとき「今までのことを正直に話す」を選択。

戦闘 BATTLE モード

クリアに必要なテクニック&中級問題の解答を伝授!

難問ぞろいの螺旋洞。前号に続き、さらに難しくなる第11問〜第30問の解答をクリアに必要なテクニックと併せて紹介していこう。

まずはこれをマスターしよう!

定められた条件で、戦闘をクリアしていく螺旋洞。ここでは、クリアしていくうえで、重要なポイントを伝授していこう。とくに敵を操作するというテクニックは、後半までお世話になるぞ。

また、ノックバックで吹き飛ばした敵を、障害物やほかのユニットに当てると通常攻撃よりも多くのダメージを与えることができることも覚えておこう。



◀ノックバックなど、戦闘システムを覚えておこう。

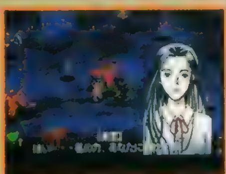
● 攻撃する方向を考えよう

敵を攻撃する際、正面からよりも横、また横よりも後ろから攻撃を仕掛けると、より多くのダメージを与えることができる。一撃で倒せないときは、別の方向から攻撃してみよう。とくにターン制限のある問題では重要なテクニックとなるぞ。



正面

◀ノックバックで移動させるなど、別の目的がある以外は、正面からの攻撃は避けよう。



◀普通に攻撃するときでなく、方陣技を仕掛けるときにも、攻撃する方向を気をつけていこう。



側面

▶正面からでは倒せなかった敵も、側面など別の方向から攻撃すれば一撃で倒せることもある。

● 敵を操作しよう

敵ユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、味方ユニットと同様に行動メニューが表示されて、動かすことができるのだ(もちろん攻撃はできない)。これにより、簡単に移動範囲や技の種類を確認することができるのだ。ぜひ覚えておこう。



▲意外と知られていないこのテクニック。後半の問題では重宝するぞ。

こういうときに使っていこう

このテクニックがとくに必要となってくるのは、敵の数が圧倒的に多く1ターンではクリアできないとき。移動範囲が表示されているときに◎ボタンを押すと「敵が移動して攻撃できる範囲」を知ることができる。技を複数持っている場合はL、Rボタンで切り換えられるぞ。



◀▶これにより、敵の攻撃の届かないところでフェイズを終了することができる。



第11問〜第30問までワンポイント攻略

第11問「幻影」 敵の見分け方が最大のポイント

この問題は、とにかく数ある分身の中から、本体をいかに見極めるかがポイント。分身は、見た目はもちろん本体と移動力や使用できる技まで、すべてのステータスが同じなのだ。だが1つだけ決定的な違いがある。それは影だ。劉や本体とは違い、分身には影(ユニットの足元の黒いもの)がない。あとは本体を落虎牙壁で攻撃すれば簡単にクリアできるぞ。



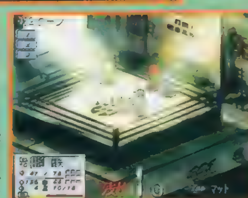
◀見分け方さえわかってしまえば、これ以上はないというぐらい簡単な問題だ。

第13問「心弱き者」 1体ずつ相手をしていこう

正面の敵をスピンキックで倒す。そのまま右の方へ行き待機(ターン終了)。次は後ろの敵を向きを変えてスピンキックで攻撃し、画面下へ移動。あとは同じように逃げながら1体ずつ攻撃していこう。常に敵の攻撃範囲を確認しながら、安全地帯に待避していけば、それほど難しくはない。



◀とにかく敵の攻撃範囲の確認を怠らないように。安全地帯を探そう。



▶フィールドは狭いので、円を描くように移動するのがポイントだ。

第12問「最悪のタイミング…」 ノックバックの性質を利用せよ

まずは左下の2体を劉の螺旋掌で攻撃する。アランは劉の後ろに立つように移動し、クイックドロウで正面の1体を倒す(ターン終了)。敵の攻撃範囲に入らないように劉を左の敵から3マス下、アランを5歩前進させる(ターン終了)。あとはそれぞれ掌底・発剄、クイックドロウで攻撃すればオッケーだ。



▲ノックバックで障害物に当たった敵は、通常攻撃より25%多いダメージを受けることを覚えておこう。

第14問「ミサちゃんの実験」 ステータスを変化させる技を使おう

敵の数が多いので、うかつに近づかないこと。始まったらその場で正面の1体を攻撃する(ターン終了)。次は前進し、正面の3体をまとめて邪香で攻撃(ターン終了)。あとは混乱した敵を盾に近づいてくる敵を順に倒していこう。第13問と同様に、敵の攻撃範囲を確認しつつ、逃げながら戦うようにしよう。



◀混乱や呪詛状態の敵は攻撃してこない。これら状態変化の技を使うことがこの問題を解くポイント。

第15問 「奇襲」

戦うより逃げることを考えよう

基本的に攻撃はマリィの担当となる。そのため美里は、まずは主天使の黒をマリィに使い、彼女の精神力をアップさせよう。サバオ・フェニックスとデュミナス・レイを使い正面の5体を倒す。その後、それぞれ前進した位置で待機（ターン終了）。次は方陣技を使い正面にいる3体の敵を倒し、美里を一旦画面左に待機（ターン終了）。あとは画面下に移動し、トドメを刺そう。



◀鬼火は火属性のため、無属性のダンシングキャットで攻撃するようにしよう。

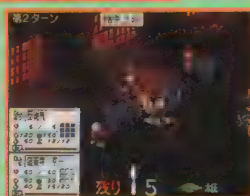
第16問 「危機」

美里に敵を近づけさせるな!

まずは美里を守るように待機（ターン終了）。近づいてきた敵は画面右を醍醐、上を小蒔で攻撃させるといいだろう。敵に囲まれたら京一の剣掌・発剄で吹き飛ばすようにしよう。防御力の高い醍醐と京一を壁にして（最悪倒されてもいい）、とにかく美里に敵を近づけさせないように。



◀美里は何もできないので、動かさなくてもいい。戦うのは3人だけだ。

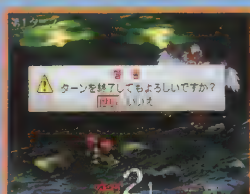


▶反魂鬼は防御力が高く、どんな技でも1のダメージしか与えられない。

第17問 「いくぜッ諸羽ッ!!」

あわてず2人の力を合わせよう

5体いる不死鳥は防御力が高いので、倒すのはまず不可能。また、うかつに近づいても、ダメージを受けるだけなので、1ターン目は何もせず待機しよう。そうすると敵は近づいてくるはず。そこで、2ターン目になったら霧島を1歩前進させ、方陣技を発動させる。これだけでクリア可能だ。



◀始まったら、ヘタに動かず待機。ここがこの問題のポイントだ。

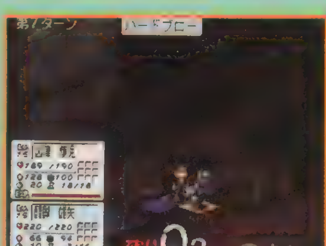


▶方陣技の阿修羅活殺陣は、攻撃力の高い霧島で発動させるようにしよう。

第18問 「友と呼べる存在…」

地形効果をうまく使おう

凶津と醍醐の1対1のバトル。しかし、ステータスを見てもわかるとおり、まともに戦うとこちらがかなり不利。そこで、始まったら画面中央下にあるタール地帯を目指そう。ここを通るには、行動力を8も消費するのだ。ここに凶津をおびき寄せ、ミドルキックのノックバックを利用し、ひたすらダメージを与え続けよう。



◀ハードブロウでダメージを与え、1歩近づいてミドルキック。あとはこれの繰り返しで勝てるぞ。

第19問 「耐え忍ぶ者」

ノックバックでひたすら運べ

玉をノックバックで特定の位置に運ぶという、ちょっと変わった問題。ノックバック技のない如月は、道を塞いでいる御霊を倒し、残りの2人で玉を運んで行こう。敵は（玉も含む）移動をしてこないが、隣合った位置に待機してしまうと攻撃をしてくる。そのため待機する場所や玉が吹き飛んで行く場所には止まらないように十分注意しよう。制限ターンは十分に余裕があるぞ。



▲間違っても人形を攻撃しないように。当然、失格となってしまうので要注意。

第20問 「決めろ!!紅井スペシャル!!」

ノックバックのもう1つの利用法

まともに戦うとクリアするのはかなり難しい。そこでクリア目標である蛇蜥蜴のＨＰの低さに注目。まずはピンクを4歩前進させ、ムーンサルト・プリズムを使う。次はブラックを2歩前進させて練馬ブラスターでレッド正面の敵2体を倒す。あとはターンを終了させればすぐにクリアだ。ちょっと意地悪な問題？



◀コスモレンジャーがそろっているので、方陣技を使うのかと思いきや、かなり意外な助っ人が……。

第21問 「意外なる結果」

逃げながら射程の長い技で攻撃

攻撃を喰らうと、1撃でやられてしまうので注意。まずはマリィをスタート位置から画面中央上（前に7歩、右に1歩進んだ位置。残り行動力が5になるように）へ移動させ、左を向いて待機（ターン終了）。次はトニーをダンシングキャットで3回攻撃して倒す。イワンは逃げ回りながらデュミナス・レイで攻撃していけばオッケー。とにかくイワンの移動範囲をチェック。

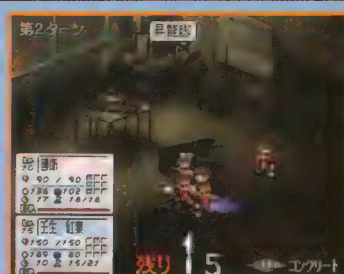


◀画面下のこの辺りで、逃げ回りながら戦うのがオススメ。とにかく攻撃を受けないように。

第22問 「指令」

とにかく前進あるのみ!!

標的以外の護衛を倒してしまうと、失敗となる。まずは画面右のほうから標的のいる地点を目指そう。スタートしたら壬生を画面右に4歩、下に4歩の位置に待機（ターン終了）。次は壬生の右側にいる敵を昇龍脚で攻撃。このターンは、ほかには構わず前進する（ターン終了）。あとは標的に近づき鬼倒しと空牙を使って攻撃すれば難なく倒せるはずだ。



▲標的にたどり着く前に攻撃する際は、できるだけ行動力を消費しない技を選んで使っていこう。

第23問 「本番までに…」

邪魔な敵だけを排除しつつ進んでいこう

敵の少ない、画面左上から画面下の目的地を目指していこう。ここでも、やはり敵の行動範囲を確認しながら慎重に進むこと。射程距離の長い、剣掌・旋や歌4がオススメだ。ゴール地点にいる用心棒は攻撃をしてくるが、動くことはできない（方向転換もできない)。そのため、こいつは相手にせず一気にゴールを目指そう。右側の敵も足が遅いので、放っておこう。

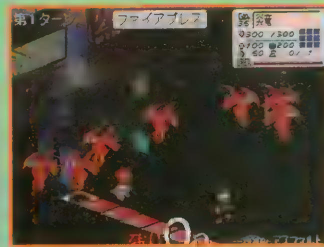


◀方陣技は、温存せず早めに使っておかないと後半では使いにくくなってしまうぞ。

第27問 「行く手を阻むもの」

敵を射程内に移動させよう

敵は動くことはできないので、砲台と考えていい。始まったら、小蒔を画面左側、醍醐を右側から進めていこう。醍醐は1度ダメージを受けてしまうが、小蒔は壁沿いに進めばダメージを受けずにすむ。醍醐はミドルキックで中忍を小蒔の正面に移動させる。あとは小蒔が火龍で2回攻撃すればクリアだ。



◀火龍の攻撃射程はかなり長いが、正面にしか攻撃できない。横とか後ろは安全地帯なのだ。

第24問 「邪霊」

技の特性を良く理解して戦おう

始まったら雪乃が正面にいる口裂女を、1歩後ろに下がって落雷閃で攻撃しノックバックで後ろへ。次は雨紋。2体並んでいる口裂女の後ろをライトバスターで攻撃し後退させる。同じ技で横の深き者も後ろへノックバック。仕上げはアランのハードレインで画面中央の口裂女3体を攻撃。



◀アランの射程内に敵を集めるように攻撃。ほかの敵を攻撃している暇はない。



▶最後はアランの攻撃で、ノックバックした口裂女に当たり邪霊も撃破だ。

第28問 「救出」

2つのユニットを合流させよう

まずは、囲まれてしまっている雛乃を助け出すことが先決。彼女はまったく動けないうえに、次のターンになると攻撃を受けて麻痺してしまうのだ。劉は進路上の敵を掌底・発剄などで攻撃しつつ雛乃のもとへ。合流したら、活剄で回復。敵は行動力も少なく、弱いので倒すなりさっさとクリアするなり好きにしよう。劉が麻痺したら、鳴弦・蟇目と生気体の呼吸で回復すればオッケー。



▲とにかく合流するまでが勝負。合流してしまえばあとは、ターン制限もないので楽勝だ。

第25問 「歌姫」

範囲の広い技の特徴を生かせ

正面にいる4体の敵のうち、一番近い3体を方陣技の歌仙・桜吹雪で攻撃して倒す。残った1体は、比良坂の歌3で倒す(ターン終了)。あとは一番右側と正面の2体を比良坂の歌3で、残りの敵は舞園の歌4で攻撃。舞園は1歩前進して技を使うのがポイントだ。攻撃範囲の広い技はユニットの向きを変えると可能な範囲も変わるのだ。今後も必要となるので、絶対覚えておこう。

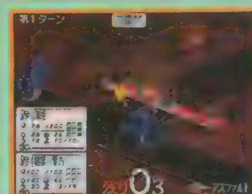


▲ターン制限が2ターンなので、方陣技は温存せずさっさと使った方が得策だろう。

第29問 「大蛇」

2人の力を合わせて交互に攻撃

正面の清姫2体から攻撃。雨紋は1歩進んで轟雷旋風輪。雪乃は2歩進んで落雷閃でそれぞれ攻撃。その後どちらも向きを左右に変えて待機(ターン終了)。次は2体の間に雨紋を移動させ水月突き。雪乃は2歩移動して落雷閃で攻撃。あとは方陣技、春雷の舞を発動させればオッケーだ。



◀まずは正面にいる2体を順番に攻撃。もちろん、どちらが先でもかまわない。



▶最後はカッコ良く方陣技でトドメ。手順さえわかれば簡単な問題。

第26問 「罠」

ノックバックなら確実にダメージ

ターゲットである阿師谷は100%の成功率を誇る見切り技、呪詛返しを持っているので、普通に攻撃しても無駄。芙蓉がスタート地点から動かず上に向きを変え、雅三段で右手の式神を攻撃し、阿師谷の隣に移動させる。そうしたら村雨は1歩横に動き、さっきの式神と式鳥を猪鹿蝶・紫雷で攻撃。あとは再び芙蓉の雅三段で阿師谷の前に移動した式鳥を攻撃すればクリア。

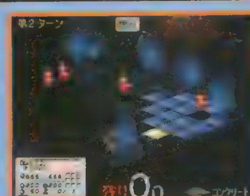


◀直接のダメージがダメならノックバックで、ほかのユニットを当ててやろう。

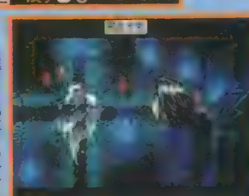
第30問 「新製品入荷!!」

無駄のない移動を心がけよう

上下に2体ずついる人魂を倒すことが目的。所々に配置されている人形は倒せないので、ノックバックを使って移動させ、道を切り開いていこう。右上、左下どちらのブロックから目指してもいいが、スタート位置を考えると右上から進んでいくほうが楽だ。2つの人魂の中間辺りを目指そう。



◀人形の攻撃範囲に入らないよう、常にチェックしながら進もう。



▶人魂は火属性なので、水属性の技で攻撃すれば一撃で倒せるぞ。

マリオネットカンパニー

自分好みのマリオネットを作るための基本中の基本！
ゲームを始めるときのガイドブックに、ぜひどうぞ。

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶マイクロキャビン ▶MC(1ブロック)

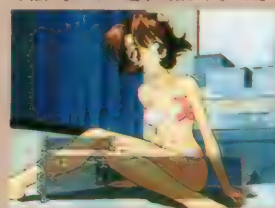
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、「How To」的な記事になっていますが、やはりこのタイプのゲームは「失敗して覚える」のが一番だと思います。まずは、思うようにプレイするのも一興かと……いや、記事を否定するつもりはありませんが（汗）。でも、マリオネットのボケっぷりはかわいいし、コツがわかってくるとパーツの作成も楽しいし、なかなかハマれますよ。ギャルギャルした見た目に反して、中身は結構〜っ、骨太。ぜひ、腰を据えて楽しんでもらいたいですね。　<代理へボマスター>

新米マスターに贈る マリオネット 育成&作成基本マニュアル

女の子の姿をしたマリオネットと呼ばれるロボットを、自分の思い通りに育成していくＡＶＧ『マリオネットカンパニー』。だが、その行動の自由度が高いために、何をしていいか戸惑う人も多いはず。実際に、「思い通り」に育てられるようになるには、それなりの知識と経験が必要になってくるのだ。そこで今回は、路頭に迷う新米マスター（マリオネットのご主人さま）たちのために、「マリカン」をプレイする上での、基本的なポイントを伝授。マリオネットとの会話などの育成面に役立つ「コミュニケーション編」、パーツやマリオネットの作成・改造を対象にした「カスタマイズ編」の２つに分けて解説していこう。いきなりゲームを開始して、「何をしていいかわからない〜！」ということにならないように、まずは一読しておくことをオススメするぞ。

▼「心」を持ったマリオネットと主人公の出会い。これが運命の始まりなのだ。





▲無表情だったマリオネットも次第に人間らしく……ときには、こんな顔も。

マリオネットの育成編 Communication

たかが会話と侮ってはいけない！　キミのマリオネットが、より人間へと近づくか、それとも○○娘になるか……すべては、その接し方によって変わってくるのだ。コミュニケーション、それはマリオネットの「心」の形成のために重要な要素の１つだ。

プレイヤーの自宅でとれる「コミュニケーション」は、マリオネットとの対話によって、「KIZUNA値」の上昇を図るもの。コミュニケーションモードに入ると、画面左上の話題から１つを選んで会話をすることになる。話題によっては、「TIPS」と呼ばれる新たなキーワードが出現し、より細かく会話をすることも可能。ただ、このTIPSはあくまでも情報としての意味合いしかなく、基本的には出てきたTIPSをしらみつぶしに選択すればＯＫだ。



◀高性能なのか、ただの○○なのか……彼女との会話の内容にも、注目しよう。

KIZUNA値とは？

名前の通り、マスターとマリオネットの「絆」を表す値。これが高くなればなるほど、マリオネットは人間に近づき、より豊かなリアクションを見せる。

▶KIZUNA値の限界値はCPU性能で決定。詳しくはカスタマイズ編を参照。



POINT ●より多くのコミュニケーションを！

左でも書いたように、会話はKIZUNA値を上げるために重要な行動だ。会話では、「何を話したか」、「選択肢でどう答えたか」のほかにも、「会話した回数」も記録されている。これらの条件が複雑に絡み合って、新たな話題や後述（POINT3）のイベントなどが発生する。また、表面上やKIZUNA値に変化がなくとも、「会話をした」という事実は蓄積されていくのだ。「最低でも一日一会話」を念頭に、限られた一日の行動時間の中で、可能な限りマリオネットとの会話をスケジュールに組み込んでいきたい。なお、コミュニケーションモードで、１つの話題について会話するのに要する時間は、一律30分。序盤のうちは、特に会話を中心にスケジュールを組むのがいいだろう。



◀会話以外にも、自宅の外にマリオネットを連れ出したり……。

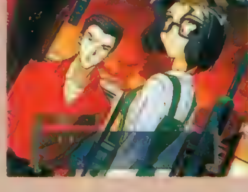
▶アルバイトをさせたり、なんてこともできる。なにごとも社会勉強？



POINT ●コミュニケーションモードにおける話題選択の注意点

会話をすることによって変動するKIZUNA値は、－１～＋２。この値にはランダム要素は一切なく、純粋に「どの会話（または、その後の選択肢）を選んだか」で決まってくる。それならば、プラス効果のある物だけを選べば……ということになるが、残念ながら選択できる話題は基本的にランダム（一度現れた話題は、選択しない限り次回に引き継がれる）なのだ。とはいえ、KIZUNA値がマイナスになる話題は少ない（右の囲み参照）ので、それほど神経質になる必要はないだろう。ただし、注意しておきたいのが「プラス効果のある話題でも、一度選んだ話題は２回目以降は効果なし」になること。ほかに選んでいない話題があるときは、そちらを選択するように！





▲TIPSは「マリカン」の世界観を知るための重要なキーワード。必ず選択しよう。

◀プレイヤーに関わるのは、マリオネットばかりではない。彼女らへの対応も重要なのだ。

こんな話題には注意！

KIZUNA値は、基本的に「はい／いいえタイプの質問（例えば、話を聞きますか？　など）」に「いいえ」と答えるときにマイナスされる。ただし、「おかえり」の話題から発展する「故障ですか？」の場合のみ、「はい」と答えるとマイナスなので注意しよう。また、「苦い記憶、残念、反対、疑問、クリスマス、特別な夜、冷たい人」の話題は、選択した時点でマイナスが決定。やむを得ないとき（話題がそれ以外ない）以外は、極力避けるようにしたい。



▶選択肢は、あからさまなので深く考える必要はない。でも、ボタン連打は禁物(笑)。

POINT 3 期間限定で発生するイベントを見逃すな!

ここでは、ゲーム中盤（12月）までに発生するイベントのスケジュール一覧を紹介しよう。前述の通り、このゲームでは「どの会話を交わし、どう答えたか？」を条件にイベントが発生する。スペースの関係上、完全な条件は公開できないが、ＰＯＩＮＴ１、２を参考にしつつキチンとコミュニケーションをとっていけば、イベントは発生するぞ。なお、表中の備考欄内のＫＩＺＵＮＡ値（キズナ値）は、小＝０～14、低＝15～44、中＝45～79、高＝80～100となっている。また、【 】はイベント名、ＡＲはアルバイトとなっている。



▶同じイベントでも、ボディや髪の色、服が違うと、表示されるＣＧも変化する。真のマスターなら、全種類見なくては!?

これは押さえたい要CHECKイベント

ここで紹介するのは、「クリア必須イベント」の類ではなく、単純に趣味で選ばれた編集部オススメのイベントだ。こんなものもあるんだ、的に楽しんで頂ければ幸いである。



出迎え（裸エプロン編）

10月22日～3月29日

【セクシーマリオネット!?】

ある日、会社から帰ってくると、玄関で「だ～れだ」の声とともに目隠しをされる主人公。当然のようにマリオネットの名前を答えると、目隠しの手は外され……その視界に入ったのは、エプロンだけをまとった（かに見える）マリオネットの姿だった！

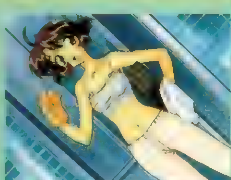
浴衣も似合う彼女



11月10日～12月2日

【浴衣姿はかわいいけど?】

休日の夕方、突然のチャイムとともに現れた浴衣姿の園子。聞けば、神社でお祭りがあるという。そこで、マリオネットも一緒にお祭りに行くことになるのだが、マリオネットは対抗意識（?）を燃やして、自分も浴衣に着替えるが……。



お背中お流しします

12月17日～2月1日

【TVに影響されたか!?】

主人公が風呂に入っていると、「がってんだ！」の掛け声とともにマリオネットが風呂に……。どうやら、TV番組に影響されて背中を流してくれる気になってるようだ。が……、主人公が裸であることに気づいたマリオネットは、「えっち」と叫び出す。

寝顔は子供みたい



12月24日～2月8日

【笑顔に見守られて……】

夜、主人公が寝たあとに、枕もとでその寝顔を見つめるマリオネット。「いつまでも、一緒にいたいな」ともらす彼女の言葉は、主人公に届いているやらいないやら……。「寝る」コマンドを実行後に発生する、特殊なイベントだ。

序盤～中盤までのイベントリスト

イベントタイトル	期間	場所	曜日	時間	備考
はじめてできた家族	10/1～3/29	自宅前	平日	昼	―――
帰宅	10/1～3/29	自宅前	平日	夕方～夜	その日初めて家に帰ったとき
トイレでびっくり	10/1～10/26	トイレ	平日	夕方	キズナ(少)
トイレで２度びっくり	10/1～11/2	トイレ	平日	夕方	キズナ(少)、【トイレで～】発生
帰宅	10/2～3/29	自宅前	休日	夕方～夜	４時間以上外出したとき
出迎え	10/2～3/29	玄関	平日	夕方	その日初めて家に帰ったとき
ガスコンロでドリフ状態	10/6～11/25	キッチン	休日	昼	キズナ(低)
はじめてのペアルック	10/6～11/25	居間	休日	昼	キズナ(低)
これなぁに?	10/6～10/28	主人公の自室	休日	昼	キズナ(少)
ゴミ収集場での井戸端会議	10/6～12/9	公民館	休日	昼	キズナ(低～)、朝～午後12時まで
記念写真１（光沙1回目）	10/6～10/28	光沙駅前	休日	昼	キズナ(低～)
鳥の楽園	10/6～11/25	森林公園	休日	昼	AR[野鳥棲息数調査]成功
緑のシュプール	10/6～10/28	スキー場	休日	昼	AR[インストラクター]成功
マリオネットからの手紙	10/8～10/31	自宅前	平日	昼	マリオネット同伴で自宅以外の場所を訪問
マリオネットからの手紙	10/9～10/31	自宅前	平日	昼	マリオネット同伴で自宅以外の場所を訪問
出迎え（抱きつく編1回目）	10/11～3/29	玄関	平日	夕方	その日初めて家に帰ったとき
遊園地でデート	10/13～11/11	遊園地	休日	昼	―――
新聞屋さんいらっしゃい	10/15～12/14	玄関	平日	夕方	「映画招待券」持っていない
出会い	10/15～11/22	フジミ駅	平日	夕方	キズナ(低～)
星座	10/20～11/25	図書館	休日	昼～夕方	キズナ(低～)
迷子	10/20～12/9	遊園地	休日	昼	キズナ(低～)、AR[託児サービス]成功
路傍の花	10/20～12/2	自宅周辺道路	休日	昼	キズナ(低～)、AR[絵本朗読]成功
思い出のぶらんこ	10/20～12/2	光沙 公園前	休日	昼	キズナ(低～)、1/2の確率で発生
出迎え（裸エプロン編）	10/22～3/29	玄関	平日	夕方	キズナ(高)、[出迎え(抱き～)]20回
おかえりのチュウ	10/22～3/29	玄関	平日	夕方	キズナ(高)、[出迎え(裸エ～)]２回発生
悪い噂	10/22～11/22	フジミ駅	平日	夕方	キズナ(低)、[出会い]で「声を～」選択
これなあに?	10/29～11/30	キッチン	平日	夕方	キズナ(低～)
遊びにいこっ!（ライブ編）	10/27～12/2	居間	休日	昼	【新聞屋～】で「コンサートに誘う」選択
少女小説にあこがれ	10/27～12/9	図書館	休日	昼～夕方	―――
そっとつないだ手のぬくもり	10/27～11/25	海岸	休日	昼	―――
日没を一緒に見る	10/27～12/2	スキー場	休日	夕方	―――
空のお散歩	10/27～12/9	スキー場	休日	昼	【鳥の楽園】発生、AR[チラシ配り]成功
わざとじゃないよ	10/29～11/30	風呂	平日	夕方～夜	キズナ(少)【入浴指導】発生
うれしはずかし交換日記	10/29～12/7	主人公の自室	平日	夕方	キズナ(低～)
噂の真相	10/29～11/22	フジミ駅	平日	夕方	キズナ(低～)【悪い噂】発生、直接帰宅
尾行１	10/29～12/7	自宅周辺道路	平日	夕方	【噂の真相】発生、直接帰宅
海辺のお散歩	11/3～11/25	海岸	休日	昼	―――
星を見る人	11/3～12/16	星空広場	休日	夕方～夜	【星座】発生
金色の水族館	11/3～12/16	水族館	休日	昼	キズナ(低～)、AR[水族館]成功
トライアングルラブ	11/5～12/7	自宅前	平日	夕方	【尾行１】発生、直接帰宅
髪の色	11/5～12/2 8	居間	平日	夕方～夜	キズナ(低)、「ヘアカラー」所持
浴衣も似合う彼女	11/10～12/2	居間	休日	夕方	【トライアングルラブ】発生
パレード	11/10～12/9	光沙駅前	休日	昼	キズナ(低～)、光沙を１回以上訪問
ピクニック	11/10～12/9	森林公園	休日	昼	キズナ(低～)、「感覚基板ふたば」以上を装備
嫉妬	11/12～2/15	玄関	平日	夕方	【トライアン～】発生、20時以前に帰宅
邪推	11/12～2/15	玄関	平日	夜(22時移行)	【トライアン～】発生、22時以前に帰宅
アクセサリーのプレゼント	11/12～12/21	ラボ	平日	夕方～夜	キズナ(中～)、「アクセサリー」所持
アクセサリー購入	11/12～12/14	光沙こねこ	平日	夕方	【浴衣も似合う彼女】で「買わない」選択
町内会の旅行	11/17～1/13	遊園地	休日	昼	【ゴミ収集場での井戸端会議】発生
星に願いを	11/17～12/16	星空広場	休日	夜	AR[手話ボラ～]成功、【星を見る～】発生
思い出のオルゴール	11/19～12/14	居間	平日	夕方～夜	キズナ(低～)
あの人…	11/23～12/23	主人公の自室	休日	夕方～夜	キズナ(低～)
お母ちゃんから電話	11/23～12/23	主人公の自室	休日	夕方～夜	【思い出のオルゴール】発生
星に願いを２	11/23～12/23	星空広場	休日	夕方～夜	【トライアン～】、【星に願いを～】発生
物体Ｘ	12/1～1/3	キッチン	休日	昼	キズナ(低)
スタミナばっちり	12/1～2/24	キッチン	休日	昼	キズナ(中)
黒コゲ	12/1～2/24	キッチン	休日	昼	キズナ(中)
手相を見てさしあげましょう	12/3～1/25	居間	平日	夕方	キズナ(中～)
ペアの歯ブラシ	12/1～1/13	風呂	休日	夕方	キズナ(中)
ラブレター	12/1～1/20	主人公の自室	休日	夕方	【あの人…】発生
海辺の散歩／風のささやき編（笑）	12/1～12/31	海岸	休日	昼	―――
水着を忘れたマーメイド（笑）	12/1～12/31	海岸	休日	昼	―――
鳥のように	12/1～1/13	スキー場	休日	昼	【鳥の～】発生、CPUパーツが３以上
手をつなぐ	12/1～12/31	遊園地	休日	昼	―――
恋が終ってしまったの	12/1～1/6	水族館	休日	昼	【金色の水族館】発生
白い牢獄	12/3～12/21	病院	平日	夕方	【出会い】で「声をかけない」選択
ラブレター２	12/8～1/20	主人公の自室	休日	昼	【ラブレター】発生
知らないヒト	12/8～1/13	居間	休日	夕方～夜	【あの人…】発生
宣戦布告	12/8～12/23	フジミ駅	休日	夕方	【トライアングルラブ】発生
森林公園でチャーミーグリーン（笑）	12/8～1/27	森林公園	休日	昼	―――
思い出のすべりだい	12/8～1/15	光沙 公園前	休日	昼	キズナ(低～)、1/2の確率で発生
占い	12/10～2/15	居間	平日	夕方	キズナ(中～)
真穂2回目	12/10～12/28	病院	平日	夕方	【白い牢獄】で「いいえ」選択
お背中お流しします	12/17～2/1	風呂	平日	夕方～夜	キズナ(中)、【入浴指導】発生
真穂と海に来た	12/18～2/9	病院	平日	夕方	【私を海に連れ～】で「連れていく」選択
治っていく真穂（1回目）	12/18～3/29	病院	平日	昼～夕方	【真穂と海に来た】発生
私を海に連れてって	12/17～2/8	病院	平日	夕方	【真穂２回目】発生
ラブレター書く	12/22～2/17	主人公の自室	休日	夜	【ラブレター２】で「ラブレター」選択
手紙を書く	12/22～2/17	主人公の自室	休日	夜	【ラブレター２】で「手紙」選択
またまたまたまたライバル登場	12/22～1/27	遊園地	休日	昼	【トライアングルラブ】発生
新星発見	12/22～2/17	星空広場	休日	夕方～夜	キズナ(中～)、「映像入力装置」が４
あら、ごめんなさい	12/24～2/1	風呂	平日	夕方～夜	【入浴指導】発生
寝顔は子供みたい	12/24～2/8	主人公の自室	平日	夜	キズナ(中)、居間で「寝る」選択
昔の彼女とマリオネット	12/24～2/1	フジミ駅	平日	夕方	【知らない人】発生
ふたりきりのクリスマス	12/25	居間	平日	夕方	キズナ高、【出会い】で「声をかけない」選択
クリスマスキャロルに乗ってライバルが現れる編	12/25	居間	平日	夕方～夜	【トライ～】、【ふたりきり～】が発生していない。
病院でクリスマス	12/25	病院	平日	夕方	【真穂と海に来た】発生

Customize

パーツ作成・改造編

パーツ交換による「体」の育成は、『マリカン』の特徴の１つ。ここでは、そんなカスタマイズ全般にスポットを当てて、その基本的なポイントを解説していこう。また、パーツ作成時に役立つ「全パーツリスト」も掲載したので、ぜひ活用してほしい。

育成の対象がマリオネットであるこのゲームでは、身体の各部のパーツを、より性能の良い物（A～Eランクに分けられ、Aが一番性能が良い）に交換することで「成長」させる。このパーツは、エレメント（材料）の組み合わせで作成するのだが、ここで注意したいのが「ランクの高いパーツを作れば、必ずしも良い結果が出るとは限らない」ということだ。パーツの最終的な性能は、プレイヤーの工学レベルやエレメントの品質（こちらもA～Eでランク分けされ、Aが最高品質）で変化する。以上の点に気を付けながら、各ポイントを読み進めていこう。



▼エレメントを集めて、パーツを設計・作成……「マリカン」ならではの育成方法である。

POINT まずは工学レベルを上げよう！



▲受注は、工学レベル上昇への近道。ほかにも、電気街で売っている本を買えば、工学レベルは上がるぞ。

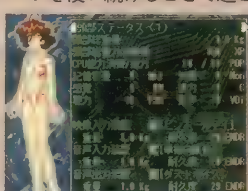
自分のマリオネットに最高のパーツを……と思うのは当然だが、ランクの高いパーツは簡単に作成できないのも、また当然。パーツ作成の成功率は、パーツの持つ基本成功率にプレイヤーの工学レベルをプラスして計算される。工学レベルは、先輩技術者のゆうきからの依頼（ゆうき邸での受注コマンド）をこなすことで上げることができるので、序盤はいきなりパーツの作成をするよりも、まずは工学レベルのアップに専念しよう。ゆうきからの依頼の内容（報酬、工学レベル上昇率など）はランダムだが、やはり序盤は右のパーツリストを参考に「成功率の高いパーツの作成」を選ぶのが無難。依頼に失敗すれば、工学レベルは上がらないし、報酬ももらえないぞ。また、完成直前で作成を中断して一日を終了（セーブ）、作成に失敗したらロードするという荒技もある。試してみよう。



▶依頼に失敗してもペナルティはないが、限られた時間を無駄に消費することに。

POINT パーツの耐久度に注意！

序盤は、パーツの作成・交換よりも工学レベルのアップに励めとPOINT1で書いたが、１つのパーツを使い続けることで起こる弊害がある。それが、パーツの劣化だ。各パーツには個別に耐久度が設けられており、マリオネットが行動するたびに劣化していく。そして、耐久度が0になるとパーツは破損。マリオネットは「どこのパーツが破損しても活動停止」してしまうので、パーツを交換するまでは一切のコミュニケーションがとれなくなってしまう。イベントも、特殊なものを除いて発生しなくなり、育成面では大きく後退してしまうことになるぞ。ステータス情報をこまめに参照して、破損する前に新しいパーツを用意するように心がけたい。



▲パーツの劣化は最大の敵。特にアルバイトによる劣化は激しいぞ。



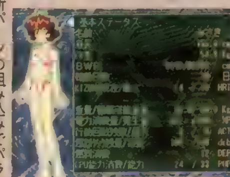
▲破損する前にパーツ交換。予備のパーツを常備するのが、理想的。

POINT パーツ選びは慎重にやろう

各パーツは、段階を経てグレードアップしていかなければならないかというと、答えは「NO」。工学レベルさえ足りて（かつ、エレメントを買える資金があれば）いれば、イキナリ最高ランクのパーツを作成・交換することも可能なのだ！　……とはいっても、一部のパーツのランクだけを上げてしまうと、ほかのパーツとの釣り合いが取れずかえって逆効果（最悪の場合は組み込むこともできない）になることもある。また、ランクの高いパーツは、より燃料を消費する場合が多いので、パーツ交換するときは特に燃料系に気を配るようにしよう。やはり、１カ所に偏らずに、均整の取れたパーツ交換が理想だ。



◀新パーツの組み込みでパラメータがどう変化するのか、しっかりとチェックしよう。



◀無理なパーツのグレードアップは、逆に命取りとなる。注意しよう！

ゲームに登場する

場所	部位	パーツ名	エレメント1	エレメント2	エレメント3	成功確率	組立時間
マテリアル	ヘアカラー	ヘアカラー茶色	偏光結晶茶			72	80(30)
		ヘアカラー青色	偏光結晶青			47	80(60)
		ヘアカラー黄色	偏光結晶黄			32	80(60)
	スキン	ノーマルスキン	バイオフォーム粗			79	80(100)
		薬品耐性スキン	バイオフォーム密	薬品耐性剤		58	180(160)
		高熱耐性スキン	バイオフォーム密	耐熱剤		66	180(270)
		衝撃耐性スキン	バイオフォーム密	衝撃吸収剤		53	180(390)
		水圧耐性スキン	バイオフォーム密	メタカーボン剤		49	190(610)
	フルード	汎用フルード	フルード液			73	90(40)
		倍密フルード	倍密フルード液			58	90(160)
		圧縮フルード	圧縮フルード液			72	90(330)
		高級フルード	高級フルード液	不純物吸着剤		55	190(460)
		最高級フルード	高級フルード液	不純物吸着剤	劣化防止剤	55	290(690)
頭	映像入力装置	ピンホールアイ	輪郭認識カメラ			47	80(30)
		モノクロアイ	白黒対応カメラ			64	80(220)
		カラーアイ	カラー対応カメラ	色彩映像チップ		53	190(450)
		ズームアイ	カラー対応カメラ	拡縮映像チップ	神経鞘ケーブル	47	260(630)
		インフラビジョン	カラー対応カメラ	赤外線感知チップ	光子圧ケーブル	80	260(730)
	音声入力装置	単指向集音	単指向音響集音機			47	80(30)
		複合多重集音	多重音響集音機			52	80(100)
		微振動増幅集音	多機能集音機	銅ケーブル		49	170(390)
		識域圧外拡張集音	多機能集音機	光ケーブル	音圧感知チップ	43	260(580)
	音声出力装置	ダストボイス	初期型拡声装置			48	80(40)
		ノーマルボイス	汎用型拡声装置			52	80(100)
		ゼネラルボイス	新型拡声装置	ゼネラルケーブル		47	170(360)
		プロボイス	新型拡声装置	ハイエンド結線		60	170(520)
		エンジェルボイス	新型拡声装置	ハイエンド結線	ノイズリダクター	60	270(790)
ブレインユニット	記憶基板	榊一型記憶基板	榊一型記憶端子			56	80(150)
		榊二型記憶基板	榊二型記憶端子			65	80(250)
		神凡型記憶基板	神型記憶端子	汎用メモリチップ		48	160(370)
		神拡型記憶基板	神型記憶端子	拡張メモリチップ		65	170(480)
		神座型記憶基板	神2型記憶端子	拡張メモリチップ		65	170(600)
	C.P.U	主格電脳タガ	汎用中央電脳			64	80(220)
		主格電脳カワセ	高速中央電脳	主客制御電片		55	170(460)
		主格電脳ラカン	高速中央電脳	高度主客制御電片	ラカンユニット	52	260(700)
		主格電脳ユング	超速中央電脳	高度主客制御電片	ユングユニット	64	260(850)
		主格電脳フロイド	超速中央電脳	高度主客制御電片	フロイドユニット	90	270(970)
	知識基板	知識基板おぼろ	知識電板おぼろ			52	80(100)
		知識基板あかつき	拡充型知識電板	あかつきメモリ		38	160(270)
		知識基板さざなみ	拡充型知識電板	さざなみメモリ		47	160(360)
		知識基板しらゆき	拡充型知識電板	高度汎用ユニット	白雪型電応加速片	25	250(330)
		知識基板いかづち	拡充型知識電板	高度汎用ユニット	雷火型電応加速片	64	260(510)
	感覚基板	感覚基板かすみ	感覚カードかすみ			50	80(90)
		感覚基板ふたば	感覚カードふたば			60	80(180)
		感覚基板さんご	拡張感覚カード	さんごモジュール		47	170(360)
		感覚基板よしみ	拡張感覚カード	よしみモジュール		60	170(520)
		感覚基板いつき	拡張感覚カード	よしみモジュール	書換チップいつき	55	260(730)
	OS	LISOS	LISA			47	80(30)
		MANOS	MANA			50	80(90)
		NANSOS	拡張型ANAOS	NOSチップ		38	160(250)
		JANEOS	拡張型ANAOS	JOSチップ	EOSチップ	38	250(520)
		YUUKIOS	拡張型ANAOS	JOSチップ	YUUKIチップ	47	260(630)

※（）内の数字は受注のときの組み立て時間です。

マリオネットカンパニー

POINT 4 光沙の歩き方 〜電気街活用法ガイド〜

光沙電気街には、パーツ作成に必要なエレメントを販売するショップが建ち並んでいる。扱うエレメントは部位ごとにショップが分かれて（右下のショップリストを参照）おり、商品にはエレメント以外にも設計図ファイルというものがある。この設計図ファイルは、購入したお店でアイテムとして使うと、パーツ作成に必要なエレメントの見積もりを立ててくれるという便利なものだ。しかし、パーツ作成に必要なエレメントを知っているなら、設計図ファイルがなくてもパーツの設計は可能。下のパーツリストを見れば必要なエレメントはわかるので、手っ取り早く買い物を済ませたい人以外は、特に購入する必要はないだろう。また、各ショップでのエレメントの販売価格は、実は「時価」で、〝お店に入るごと〟にパーツの品質と値段が変化するのだ。



◀電気街をうろつく人間は、ゲーム進行のさまざまなヒントをくれる。

光沙電気街マップ

電気街では①〜⑩のショップ以外にも、Ⓐ〜Ⓒ地点でパーツ作成のヒントを聞けたり、光沙中央公園にも移動できる。いろいろ歩き回ってみよう。



ショップリスト

①【大北】アイテム販売
②【ボデーショップ和田】ボディフレーム販売
③【ニューロテック】頭部パーツ販売
④【GZN】ブレインユニット販売
⑤【アメプラ】マテリアル販売
⑥【軽部商会】脚部パーツ販売
⑦【アームドワーム】腕部パーツ販売
⑧【オサブー】OS販売
⑨【徳田内機商店】インナーユニット販売
⑩【こねこ】服・小物販売

全パーツリスト

場所	部位	パーツ名	エレメント1	エレメント2	エレメント3	成功確率	組立時間
体	ボディフレーム	ベーシックボディ	メタルプレート			61	130(210)
		スプレッドボディ	クロムプレート			73	140(340)
		ハイエンドボディ	カーボンプレート	ナヴケーブル		64	280(570)
		ボリュームボディ	チタンプレート	ナヴケーブル	高分子ジェル大	64	460(850)
		ピュアボディ	チタンプレート	ネオナヴケーブル	高分子ジェル小	72	400(970)
	ジェネレーター	ラ氏発電機早苗	ラ氏発電機			47	90(30)
		星二型発電機明星	星型発電機	電鞘一番星		26	210(100)
		星三型発電機銀河	星型発電機	ギャラクシー電鞘		35	230(210)
		ラ氏発電機若竹	ラ氏発電機2型	ギャラクシー電鞘		50	250(300)
		ラ氏発電機よもぎ	ラ氏発電機3型	ギャラクシー電鞘	燃調チップ	34	410(450)
	燃料タンク	燃料タンクS	タンクSサイズ			47	90(30)
		燃料タンクM	タンクMサイズ			52	100(100)
		燃料タンクL	タンクLサイズ	補強板クロム		34	210(190)
		燃料タンクLL	タンクLLサイズ	補強板カーボン		42	220(300)
		燃料タンクXL	タンクXLサイズ	補強板チタン		50	240(420)
	チャージャー	点圧過給機橘花	花菱タービン			52	90(100)
		点圧過給機桜花	新花菱タービン	過給軸受		35	180(210)
		線圧過給機月光	月山タービン	過給軸受		43	200(330)
		線圧過給機日光	月山タービン	過給軸受ダブル	回転制御チップ	38	320(520)
		面圧過給機竜王	月山タービン	過給軸受フル	高速回転用チップ	44	330(600)
腕	アクチュエーター	腕部動力布袋	ホテイモーター	アームケーブル並		31	160(180)
		腕部動力大黒	ダイコクモーター	アームケーブル並		38	180(270)
		腕部動力恵比寿	ゴッドモーター	エビスケーブル	腕部制御チップ	28	290(370)
		腕部動力弁財天	ゴッドモーター	ベンテンケーブル	腕部制御チップ	38	300(510)
		腕部動力毘沙門	ゴッドモーター	ビシャナケーブル	腕部制御チップ	43	320(580)
	ブーム	腕部メタル骨格	腕部鋼材メタル			38	80(30)
		腕部クロム骨格	腕部鋼材クロム			48	90(40)
		腕部カーボン骨格	腕部鋼材カーボン			64	90(130)
		腕部チタン骨格	腕部鋼材チタン	腕部用軸受ダブル		60	180(210)
		腕部高チタン骨格	腕部鋼材チタン	腕部用軸受フル	マスクラーリボン	26	290(340)
	マニピュレーター	ノーマルナックル	通常作業用ハンド	手用電動機		31	170(180)
		格闘用ナックル	力役用ハンド	手用電動機	パワーエンジン	25	280(330)
		土木用ナックル	力役用ハンド	特殊型手用電動機	マシーヴエンジン	42	290(450)
		精密作業ナックル	精密作業用ハンド	特殊型手用電動機	アクラシーチップ	38	290(520)
		医療用ナックル	精密作業用ハンド	特殊型手用電動機	メディカルチップ	60	310(580)
脚	アクチュエーター	脚部動力玄武	トータス動源	フットケーブル並		45	170(100)
		脚部動力朱雀	ピーコック動源	フットケーブル中		31	190(180)
		脚部動力麒麟	ビースト動源	フットケーブル上	キリンSYS	31	330(430)
		脚部動力白虎	ビースト動源	フットケーブル特	タイガーSYS	40	350(540)
		脚部動力青竜	ビースト動源	フットケーブル特	ドラゴンSYS	49	370(660)
	ブーム	脚部メタル骨格	脚部鋼材メタル			60	90(30)
		脚部クロム骨格	脚部鋼材クロム			50	90(90)
		脚部カーボン骨格	脚部鋼材カーボン			55	100(130)
		脚部チタン骨格	脚部鋼材チタン	脚部用軸受ダブル		38	200(250)
		脚部高チタン骨格	脚部鋼材チタン	脚部用軸受ダブル	マスクラーテープ	30	310(400)
	ランディングギア	汎用フット	通常フットモデル	足用電動機		56	170(480)
		吸盤フット	精密フットモデル	足用電動機	フット用吸盤	34	280(450)
		隠密フット	精密フットモデル	消音型足用電動機	衝撃音消剤	43	300(580)
		ホヴァフット	特殊フットモデル	消音型足用電動機	ホヴァエンジン	60	330(820)
		ジェットフット	特殊フットモデル	特殊型足用電動機	ジェットエンジン	60	340(910)



▲マップ⑩「こねこ」では、月限定のアイテムが売られる。要チェック！



▲必要なエレメントは、設計図のある店ですべてそろう。目的の店に直行！

大プレゼント

全国1千万人のマスターの中から抽選で5名にサイン入り色紙をプレゼント

マスタ〜！　大ニュースですっ。メーカーさんのご厚意で、ゲーム中に「私たちの声を担当してくださった声優さんのサイン入り色紙」がプレゼントされちゃうそうです〜。ご希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、好きな言葉、をしっかり明記の上、下の宛先まで送ってください。しめ切りは、6月24日消印有効。



◀5人の声優さんによる寄せ書き色紙。なお、プレゼントの発表は発送をもって換えさせていただきます。



サイン入り色紙のあて先はこちらです

〒101-8305(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「感謝カンゲキ飴アラレー」係まで!

新時代劇アクション 羅刹の剣

今回の『羅刹』攻略は最終ステージまでを一気に紹介。さらに本編では語られていない２人の物語も明らかに!?

発売中 ACT ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

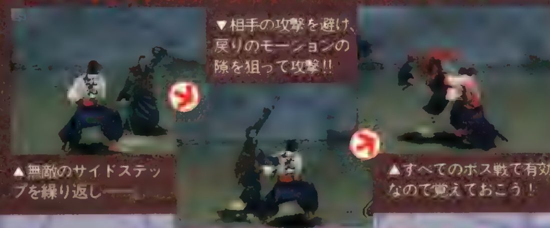
✚キーを同じ方向に２回押すことで発動するサイドステップは、ゲームをクリアする上でとても重要なテクニック。ガードボタンを押しながらサイドステップを繰り返しているだけで、敵の攻撃はまず当たらない。画面内に敵がいる場合は、ダッシュで移動するよりもサイドステップで移動したほうがゼッタイ安全だ。また、刀を抜く＆収めるのモーション中も無敵になる。緊急回避のときのために覚えておきたいテクニックの１つだ。（無敵＝なあごを思うのゴー）

最終ステージ攻略＆最強の刀の入手方法をズバッと大紹介!!

ついに最終ステージまでの攻略となる今回は、２人の主人公に用意された最強の刀の入手法から、すべてのボス戦で必ず役に立つ情報まで一挙公開するぞ。では、さっそく戦闘でのアドバイスをここで紹介。「必殺技のコマンド入力に失敗して、攻撃のチャンスを逃してしまった」なんてことがよくある場合は、単発で必殺技を使おうとせずに、通常技にキャンセルをかけて必殺技を出すことを勧める。通常技が出ている間ならキャラの向きが確定しているため、必殺技が出やすくなるのだ。また、攻撃がはずれたときの隙を補うために通常技の途中でキャンセルをかけ、必殺技を出してその隙を補うというのも有効なので覚えておこう。

必見 サイドステップ中の無敵を有効に活用せよ!

サイドステップ中は、敵の攻撃を全く受け付けない"無敵状態"になるのだ。ボス戦などでは、サイドステップを繰り返し、まず敵の攻撃を回避してから、その隙をついて攻撃しよう。



▼相手の攻撃を避け、戻りのモーションの隙を狙って攻撃!!

▲無敵のサイドステップを繰り返し――

▲すべてのボス戦で有効なので覚えておこう!

それぞれの条件を満たして最強の刀を手に入れろ!

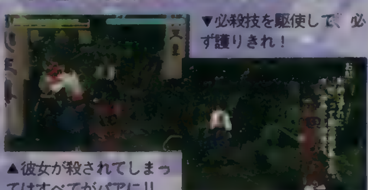
小太郎編 最強の刀「日本」を手に入れるには?



小太郎の装備できる最強の刀「日本」は、斬れ味抜群の銘刀。この刀を装備すれば、小太郎の大振りで隙の多い攻撃も、素早く隙のないものに変化する。後半の戦闘もかなり楽になるので、下の条件を満たして必ず手に入れてほしい。

① 無明寺（２面）で「お紅」を護り、クリアする

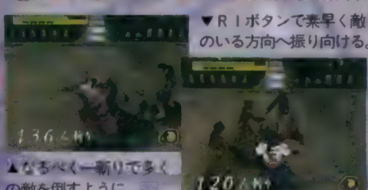
墓参りのために向かう途中の山門で出会う「お紅」。彼女を護りつつ寺の奥に進み、ボスを倒してステージをクリアすることができれば、後半で彼女の父親が経営する鍛冶屋に入ることができる。この鍛冶屋は銘刀「日本」を手に入れるためにはとても重要な場所。戦闘では彼女から常に離れず行動し、広範囲に攻撃判定のある必殺技の「鷲翼円舞」などを使っていくといいぞ。



▼必殺技を駆使して、必ず護りきれ!

▲彼女が殺されてしまってはすべてがパアに!!

② ４面で敵を300人以上倒し「錆びた刀」を入手する



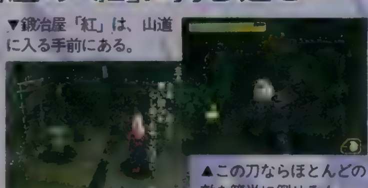
▼R１ボタンで素早く敵のいる方向へ振り向ける。

▲なるべく一斬りで多くの敵を倒すように。

４面の最初の通称100人斬りモードで反魂蟲によって蘇った亡者どもを、300人以上倒すこと。ここで登場する敵はすべて一撃で倒すことができるが、制限時間は５分間と決まっているので、なるべく一斬りで複数の敵を倒すようにしよう。また、連続斬りで倒していき最後の一斬りにキャンセルをかけて必殺技の「鷲翼円舞」を出せば、かなりの敵を一度に倒せるはずだ。

③ 「錆びた刀」を鍛冶屋の「紅」に持ち込む

４面で「錆びた刀」を入手したあと、中央広場から右上の海岸へと続く道に進む。途中「紅」という鍛冶屋があるので、そこに入り（２面でお紅が死んでいる場合は、店に入ることができない）鍛冶屋の主人に「錆びた刀」を渡す。その後、りんと別れたあと（６面）再び鍛冶屋に行くと、「日本」が手に入る。ちなみに「錆びた刀」でも戦うことはできるが、攻撃力はない。



▼鍛冶屋「紅」は、山道に入る手前にある。

▲この刀ならほとんどの敵を簡単に倒せる!

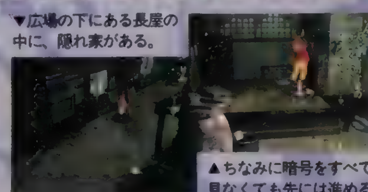
りん編 最強の刀「落陽」を手に入れるには?



りんの装備する忍者刀の中でも、最高の斬れ味を誇る「落陽」。この刀を装備すると、りんの攻撃のスピードもさらに素早いものになるのだ。ちなみに、連続斬りを出すときのボタンを押すタイミングも速くなっているので注意しよう。

① 隠れ家の暗号から「兜の密書」の隠し場所を知る

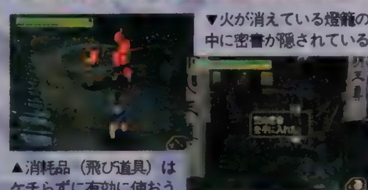
まず２面で、忍びの隠れ家を目指す。隠れ家は２面スタート地点から左に行き、広場から下に行ったところの長屋にある。隠れ家に書かれている暗号、「寺、火、登、竹、龍」の文字は、密書のありかを記している。「寺」は場所、そして「火、登、竹、龍」の４つの文字を組み合わせると「燈籠」。つまり、仲間が隠した密書は無明寺の「燈籠」にあることがわかる。



▼広場の下にある長屋の中に、隠れ家がある。

▲ちなみに暗号をすべて見なくても先には進める。

② 無明寺（６面）の燈籠から「兜の密書」を入手



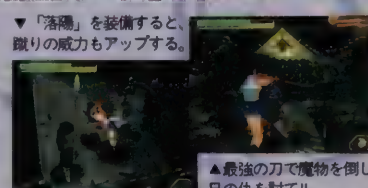
▼火が消えている燈籠の中に密書が隠されている。

▲消耗品（飛び道具）はケチらずに有効に使おう。

６面で小太郎と別れたあと、スタート地点の広場から左上の方角にある道に行き、無明寺を目指す。敵は基本的に動きの遅いやつらばかりだが、槍を装備している敵はこちらの攻撃を受け流す"いなし"を使ってくるので注意。飛び道具を使って攻撃しよう。寺にある燈籠で、１つだけ明かりが消えている燈籠（左の写真を参照）に兜の密書が隠されているぞ。

③ 密書を読んで、鍛冶屋の「紅」に行く

寺で手に入れた兜の密書を読むと、「落陽」は元隠密の竜という人物が持っていることがわかる。そして、その人物はなんと鍛冶屋「紅」の主人。密書の情報を元に鍛冶屋を目指す（密書を手に入れてないと鍛冶屋には入ることができない）わけだが、途中にはやはり敵が登場する。ここでも注意するのは、槍を持った敵だ。飛び道具や必殺技で攻撃していこう。



▼「落陽」を装備すると、蹴りの威力もアップする。

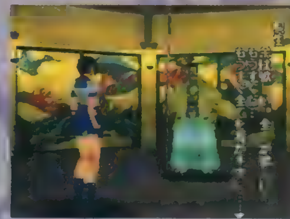
▲最強の刀で魔物を倒し、兜の仇を討て!!

最終ステージ大攻略!! 妖魔の巣くう城に乗り込み、藩主を討て!!

ついに、すべての謎が明かになるラストステージ。最終ステージの舞台は藩主、桐生玄堂の城。小太郎とりんは広場で話し合ったあと、それぞれ別々に城に潜入し、藩主の待つ最上階を目指す。このとき2人の最強の刀「日本」、「落陽」を入手しているのなら比較的楽に進めるが、油断は禁物。この城で登場する敵は攻撃力が非常に高い上、〝いなし〟を使ってくるのだ。戦闘では、先手ではなく後手にまわり、慎重に攻撃すること。ボス戦でなくてもサイドステップの無敵はとても有効。サイドステップで相手の攻撃を誘い、隙を逃さずに必殺技や連続斬りを叩き込もう！

▼再び広場で出会った2人は、別々に城へ乗り込むことに……。





◀2周目で明かになるが、この藩主である桐生も、実は影の黒幕に操られていたのだ。

飛葉小太郎編

第6話「黄泉路」

広場でりんと別れたあと小太郎は、雪之介の仇を討つために城の内側から侵入し、桐生の待つ城の最上部を目指す。途中には4つ足の魔物、忍者、侍などが登場。また、城内ではアイテムを取ると敵が登場するようなトラップが仕掛けられている。敵に囲まれたときなどに有効な必殺技の「鷲翼円舞」はいつでも使える状態にしておこう。

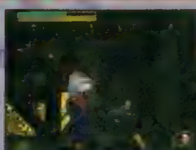


◀このステージの敵は手強い。ザコ敵との戦闘でも慎重に戦うこと！

ちなみに侍は、〝いなし〟のほかに吹っ飛ばし技などを使ってくる強敵。先にこちらから攻撃を出さなければ安全なので、サイドステップで隙を作ってから攻撃しよう。

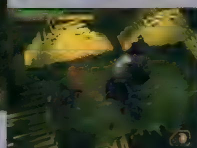
狭い城内では必殺技を有効に活用せよ

この城内では狭い通路が続くので、敵に囲まれやすい。必殺技の「鷲翼円舞」は、前後左右に攻撃判定があり、囲まれた場合などに使用すると便利なので覚えておこう。もしも気力がなくて必殺技が使えないときは、✚キーを使った通常連続斬りで、前後左右の敵を倒すといいぞ。



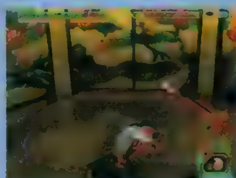
▲城内は暗いので常にガードボタンは押しておくこと。

▼必殺技は無駄遣いしないようにしよう。



VS BOSS やつの攻撃はすべてガード不可!!

藩主、桐生の攻撃はすべてガード不可。ダッシュで桐生との間合いを取って戦おうとすると、逆に槍を武器とする桐生の間合いで戦うことになってしまうので、サイドステップで懐に入りつつ常にこちらの攻撃が当たる間合いで戦うこと。また、桐生はある程度ダメージを与えると回復しようとする。隙をついて必殺技を使い、一気にトドメをさそう。



▲サイドステップで攻撃をかわし、連続斬りからキャンセルで「鷲翼円舞」につなげて大ダメージ！

鶺鴒のりん編

第6話「茜」

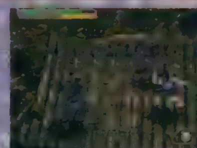
行方不明の兄を捜すために1人で藩に潜入したりん。兄が死んだことで戦う理由を失ったが、小太郎の説得により城に潜入することを決意する。りんが選んだ城への潜入ルートは外側。登場する敵は4つ足の魔物、槍使い、忍者、鳥など……。城に行く途中に登場する4つ足の敵（首を伸ばして攻撃してくるやつ）は、ガードが堅いのでガードされない「炸裂手裏剣」で倒そう。また、屋根の上に登場する鳥は一定の確率で毒の効果を持った攻撃をしてくるので、注意すること。



◀外側から侵入することにしたりんは、屋根の上での戦いがメインとなる。

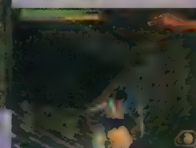
屋根では敵より低い位置をキープせよ

高低差のある屋根の上での戦いのポイントは、敵との位置関係にある。敵よりも低い位置にいる場合、こちらの攻撃が当たりやすく、敵の攻撃は受けにくくなるのだ。敵よりも高い位置にいる場合は、逆に攻撃を受けやすくなってしまうことを頭に入れておこう。



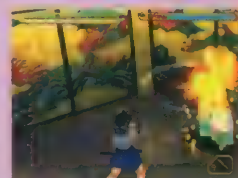
▲この位置からなら連続斬りも入りやすい。

▼屋根上での戦いでは、常に低い位置をキープしよう



VS BOSS 最後にモノをいうのは飛び道具

小太郎のときと同じく、桐生の攻撃はガードできない。やはりサイドステップで相手の攻撃をかわしつつダメージを与えていくという、基本的な戦法はりんも同じ。りんは小太郎と比べて攻撃力がないが、焦らずに1発ずつ確実にダメージを与えていこう。そして、桐生が回復を使ってきたら余っている飛び道具をすべて使い、トドメをさそう！



▼ここまで温存してきた飛び道具を一気に使えば、ノーダメージで楽に倒すことができる。

ボスを倒してエンディング……

しかし!!! 戦いはまだ終わらない!! 2周目ですべての謎が明かになるのだ!!

最終話「天翔」

第6話（1周目）で桐生を倒したあとエンディングが流れ、2周目に突入する。実はこのゲーム、2周目ですべての謎が明かになり、真のエンディングが見られるのだ。クリアしたキャラと違うキャラで2周目を始め、第6話までいくとラストの演出が変化し（それまでのストーリーは1周目と同じ）、魔物と化した桐生と対決することに！　そして、その後、天上から階段が現れ、最終話へ突入する……。



◀すべての決着をつけるため、変貌した幽鬼に天誅を下せ!!

ここでは幽鬼蔵人との戦いのみ。まず、戦うキャラを選択する。選択したキャラがやられてしまった場合は、残ったキャラで戦うことになる。また、エンディングは2パターンあり、トドメをさしたキャラによって変化するぞ。

VS BOSS 無敵を利用し、攻撃を当てていこう!

小太郎では…



サイドステップを使って攻撃を避けて、連続斬りキャンセル「鷲翼円舞」が有効。レーザー攻撃など、サイドステップによる回避が間に合わない場合は、刀を収めるモーションの無敵を利用して避ける。また、稲妻を帯びた状態は敵が一定時間無敵（写真参照）になるので、回避に専念すること。

りんでは……



やはり基本戦法はサイドステップで避けつつ攻撃すること。飛び道具の中でも強力な「炸裂手裏剣」が有効だが、手裏剣を投げるときに隙ができてしまうので、使用するときの間合いに注意すること。また、敵のいる位置とは別の方向に連続斬りを繰り出し、乱舞必殺技「曼珠沙華」を出すのも有効だ。

DPS独占! 次のページでは本編では語られていない主人公2人の物語を大公開!! 急げ!

新時代劇アクション 羅刹の剣 ―序章―

抹那藩の城下町で出会う小太郎とりん。今回は2人が出会う以前の、本編では語られていないそれぞれの過去の物語を、コナミ提供による描き下ろしの新作イラストと共に紹介する。

小太郎と雪之介



「何故だ小太郎、何故勝負しない！」

怒号の主は月代も青々とした若い侍で、手にした木刀を今にも叩き折りそうな形相だ。

小太郎と呼ばれた、こちらは相当傾いた格好の若者は、うんざりするように言った。

「勝負するも何も、この道場はお前にやるって言ってんだろう、雪之介」

「それでは意味がない！　勝負しないのなら俺もこの道場を継ぐのはやめるぞ」

「……それは困りますな」

二人の傍らで経緯を静観していた一人の男が口を挟んだ。名を幽鬼蔵人といった。

「我が藩きっての手練れであるお二人のうち、どちらかをこの道場の主に据えよ、との藩主桐生玄堂様のお達しですぞ」

小太郎が幼少の頃、[illegible]騒動が起こり、[illegible]が誕生したのだが、そのいざこざに小太郎[illegible]れて、両親は命を落とした。そしてその[illegible]ていたのが、この幽鬼であったらしい。今では[illegible]学者として、絶大な支持を得ている。[illegible]にはどうしても好きになれない男だった。

結局、勝負は後日ということになったが、元々道場の主などに収まる気のない小太郎は、彼の考えうる最良の方法を取った。

出奔。これならば、身よりのない彼は誰にも迷惑をかけることがない。

「十年経ったら帰ってくるぜ。それまで雪之介、道場をよろしく頼むよ……」

隠　密



男が庭園の池のほとりにいる。身なりから、幕府の上級役人であることがうかがい知れる。

池のそばに生えている桜の巨木を見ると、その枝に、身の軽そうな一人の若者が鳥のようにとまっている。

役人はこの若者と話をしているようだ。

「……それで、件の金塊輸送船だが」

若者は無言であったが、かまわず続けた。

「抹那藩か……最近素性の知れぬ男が藩政を取りまとめておると聞いたが」

ここ数年、日本各地には未曽有の飢饉と、それに伴う一揆が発生しているため、金塊輸送船が蒸発したなどと大っぴらに広言できる問題ではない。そこで、この若者を頭領とする隠密集団に捜査をさせる運びとなった。

その夜、隠密集団の主だった顔ぶれが集まり、今回の任務が通達された。

「お頭が出向くことはないでしょう」

最年長とおぼしき男が言った。

「進次郎兄さん、あたしは?」

一番末座にかしこまっていた少女が口をはさんだ。とても彼らの仲間には見えない。

「お頭と呼べと言っただろう、りん」

隠密の頭領、進次郎は、これまで得た情報から推理し、己自ら出向くことの理由や、任務の危険性を皆に説いた。

進次郎は、今回の任務に、妹であるりんを絶対に行かせてはならないと直感した。

「俺の予感ではな、今回はただの探索では終わらない気がするのだ……」

エースコンバット3 エレクトロスフィア

美しいグラフィックのもとに迫力のドッグファイトが展開!! いざ大空へ、テイク・オフ!!

527 STG	▶¥6,800 ▶ナムコ ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ、NC

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

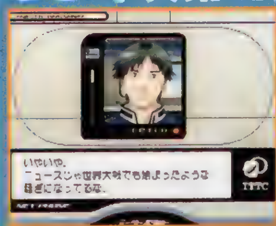
ゲーム中で太陽（光源）の方角を向いたとき、視界に光が差し込む演出は、今やすっかりおなじみになった。そんな演出は「エースコンバット3」でも使われているけど、このＳＴＧでは太陽光の近くの敵機の表示にまで気を配り、「太陽を直視するとき、光に埋もれた敵を見逃しやすくなってしまう」という攻略要素まで生み出している。本来はただカッコいいだけの太陽光を、ゲームの攻略要素の１つにまで成長させるあたり、やっぱりナムコはさすがだと思う。（城イドム）

初心者のキミに贈る! エースパイロットへの道

初めての人にも安心の難易度になった「3」だけど、システムを始めとする前2作での基礎知識を知っていないと、プレイするときにかなり戸惑ってしまうはず。発売直前にお届けする今回の攻略では、「これだけ知っていれば、ゲームを楽しむのに支障なし！」というポイントに重点をしぼって構成してみた。シリーズ初挑戦の人には必携のテクニックだ。

CHECK! プレイ次第でシナリオが変化!

「3」は、ミッションクリア時の成績によって、その後のデモやシナリオが変化していくのが特徴。優秀なプレイでクリアし続ければ上級者向けの難易度の高いシナリオに突入し、未熟なプレイなら易しいシナリオへ変化していくのだ。

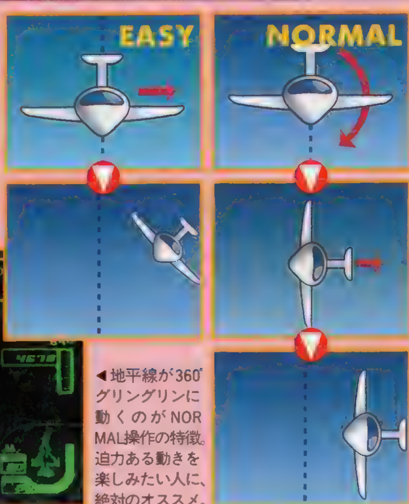




養成講座 1 コレだけは最初に覚えたい! 基礎テクニック編

その1 2種類の操作システム

操作システムには、NORMAL操作（横移動に機体の傾きを利用する。）と、EASY操作（そのまま横移動できる。）の2つがある（右イラスト参照）。初心者はEASY操作で始めよう。





◀地平線が360°グリングリンに動くのがNORMAL操作の特徴。迫力ある動きを楽しみたい人に、絶対のオススメ。

その2 レーダーを見るときには色に注目!

レーダーやマップ画面に表示される目標は、その種類に応じて色分けされている。それぞれの色の示す意味は右のとおり。これらは攻略していくうえでとくに重要なので、必ず頭に入れておこう。

敵

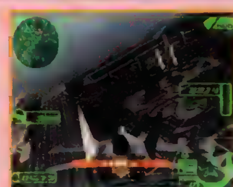
- **赤 ターゲット** 撃破がクリアの必須条件という、最重要の敵を示す。
- **白 その他の敵** 必ずしも撃破する必要のない敵。得点稼ぎに倒そう。

味方

- **青 僚機** プレイヤーと共に出撃中の、僚機（仲間）を示す。自機の攻撃は当たらない。
- **黄 インターゲット** 破壊してしまうとミッションの達成度が低くなってしまうので注意しよう。

その3 失速する原因を確認

プレイ中に飛行スピードを一定速度以下に落とすと、自機は失速してしまう（高度が高いほど、失速する速度も上がる）。こうなると自機の操作もききにくくなり、非常に危険だ。この状態は加速ボタン（R1）を押し続けることで、脱することができる。

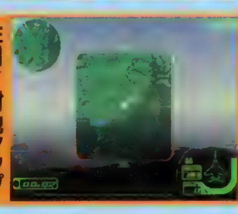


◀失速中は警告と共に「STALL」の表示が出る。

養成講座 2 ミッションクリアまでの流れ ミッションの流れをチェックするぞ編

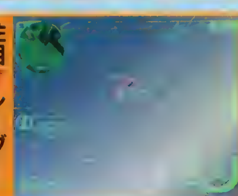
シリーズ初挑戦の人だと、「最初になにをしたらいいの？」という段階で早くも迷ってしまうかも。右では、任務達成までの流れを解説しておいたので参考にしよう。なお、各ミッションの詳しい内容は出撃前に説明されるぞ。

STEP1▶探索 注目▶対地マップ



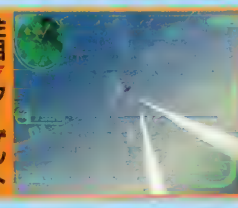
◀対地マップの赤の表示を確認。そちらに向かおう。

STEP2▶発見 注目▶レーダー



◀レーダーの赤の表示を確認。さらに近づこう。

STEP3▶破壊 注目▶ターゲット



◀ターゲットを目で確認したら、いざ破壊すべし！

  ／イラスト 北山貴代

養成講座 3 ミサイル攻撃&飛行戦術をマスターしよう 実戦テクニック編

その1 ロックオンしてミサイル攻撃

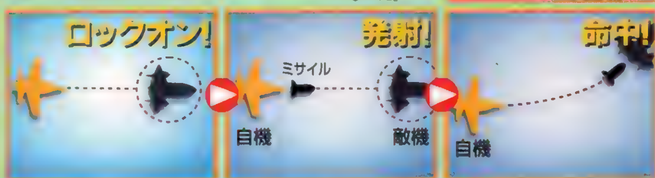
ロックオンとは?

「エースコンバット3」ではミサイルでの攻撃がメインになるが、ミサイルを命中させるにはまず「ロックオン」という手順が必須になる。ロックオンは、「ミサイルの追尾システムが敵を捕捉した」合図。一定距離(2,000m前後)内の敵をロックオンレンジ(画面中央の四角内)の中にとらえれば、ロックオンが自動的にかかるぞ。



◀敵にミサイルシーカー(赤い四角の枠)がマークされれば、ロックオンのかかった証拠。

▶ロックオンした状態でミサイルを撃てば、ヒットさせるのも簡単なのだ。



▲敵を一定距離内で視界にとらえると、ロックオンされる。 ▲ミサイルは、ロックオンのかかった状態で発射しよう。 ▲ロックオンした敵を自動追尾してくれるぞ。

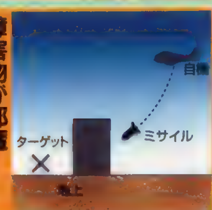
ミサイルが命中しないなら……

ちゃんとロックオンしてからミサイルを発射したのにミサイルが命中しない、という場合には右のような2つのケースが考えられる。ターゲットと自機の位置関係を見直せば、きっと攻撃のはずれた原因もつかめるはずだ。

位置が近すぎる



障害物が邪魔



ターゲットの切り替えも使おう

地上ターゲットが並んでいる場合、①ロックオンしてミサイルを発射、②ロックオンを別ターゲットに変更(Ⓐボタン)、③再びミサイル発射、で連続ミサイル撃も可能だ。



▲2つの目標を、同時に攻撃することも可能。

その2 宙返りを使って敵をとらえろ

敵機のバックにまわれ

敵機にうしろを取られたときは、宙返りで、一気に形勢を逆転できる。自機が空中に描く円の頂点が、敵と交差する位置に来るようにできればバッチリだ。



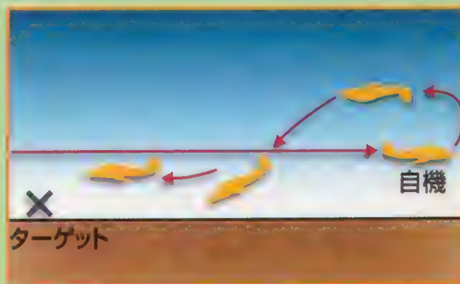
連続写真で見よう!



▲レーダーに注目。背後に敵機が迫ってきている。 ▲宙返りして背面飛行中。敵機をやり過ごす。 ▲そのまま宙返りを終えれば、敵機の背後に!

180°ターン

180°反転したい場合には、図や連続写真で解説しているような宙返りを利用してみよう。上昇中にスピードアップしておくのが、機体を安定させるコツだ。



連続写真で見よう!



▲鉄橋のターゲットを撃ちもらしても……。 ▲そのままある程度直進してから、宙返り。 ▲機体の体勢を直し、改めて攻撃するのだ。

『エースコンバット3』ならではの攻略要素も見逃すな!

注目!!

『エースコンバット3』には、今までのシリーズにはない攻略要素もたくさん盛り込まれている。ここでは、その中でも序盤からゲーム展開に大きく影響するものを挙げてみた。シリーズのファンは要チェックだぞ。

POINT.1 機銃攻撃も有効



▲[illegible]

「3」では機銃の威力と命中率が共に高くなって、使いやすさも格段にアップ。それにともない、機銃を使うシーンも多くなった。今まで以上に「狙いを定める」といった楽しさを味わえるぞ。

POINT.2 同じミッションでも任務内容が変化

同じミッションでも、これらの攻撃に応じて敵機の動きに変化が見られるぞ。たとえばミッション1～3の場合、分岐の詳細は下のようになっている。ガンガン敵を倒すほど、より多くの敵と出会えるようになっているので、自分の腕に応じた展開が楽しめるのだ。

ミッション1～3におけるミッション内容分岐の流れ

1.Awakening

1次攻撃
- 3分以上かかって、全ターゲットを撃破。 → 終了
- 3分以内に、全ターゲットを撃破。 → 2次攻撃

2.Bravado

1次攻撃
- 4分以上かかって、全ターゲットを撃破。 → 終了
- 4分以内に、全ターゲットを撃破。 → 2次攻撃

3.Enter Dision

1次攻撃 →

2次攻撃
- 得点3,000点以上を獲得して、敵を全滅させた場合。 → 3次攻撃:敵機10機(ターゲット5機)が来襲。
- 得点が3,000点未満か、5分以上経過してしまった場合。 → 3次攻撃:敵機6機(ターゲット3機)が来襲。

チョコボ レーシング ～幻界へのロード～

ついに電撃グランプリの結果が明らかに!
たくさんの応募どうもありがとう!!

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の電撃グランプリの感想を少し。全国の『チョコボレーシング』を愛する人たちが（メモリーカードというデータを通してですが）こんなに集まる機会ってなかなかないですよね。皆さんが愛情こめて育ててくれたキャラクターを編集部でいっせいに走らせるのは、ちょっといい感じでした。1枚のメモリーカードで応募してくる人が多かったけど、中には家族で4枚送ってくる人もいたりして…。続編があったらまたこーゆーのやりたいですね。（愚者ヤン）

幻界最速レーサー決定! 電撃グランプリ結果発表!!



▶幻界の覇王デブチョコボが走る。幻界に限っていえばデブの敵はデブしかいないだろう。

DPSとDPS-Dの合同企画として行われた『チョコボ レーシング』電撃グランプリ！エディットキャラをウォッチモードで戦わせてその結果を競うグランプリモードとリレーモード。そしてプレイヤーが叩き出したタイムアタックのスコアを競うタイムアタックモードの3種目を大々的に募集してきたが、その結果を今回ついに発表だ。応募してくれた人はもちろん、今回参加できなかった人も、この結果を自分のプレイの参考にしてもらいたい。

応募総数70通! その傾向は?

メインのコースが幻界だったということもあって、予想通りデブチョコボに人気が集中（グランプリモードとリレーモードにおいて）！　なんとキャラの6割がデブチョコボだったのだ。

●人気キャラクター

1	デブチョコボ
2	バハムート
3	ベヒーモス
4	白魔道士
5	ゴーレム

●人気アビリティ

1	メガフレア	最強の攻撃アビリティ
2	グリップル	幻界ではグリップも大切
3	バリア	メガフレア以外には無傷
4	魔石アップ	魔石の引き運に賭ける
5	突進	体当たりの後が問題

グランプリモード

1位 ヴァイスさん
長崎県　14歳　中学3年

使用キャラ	デブチョコボ
使用アビリティ	メガフレア


◀暑苦しい5兄弟が並んで走る。落ちそうで落ちないあたりが、さすがデブ。

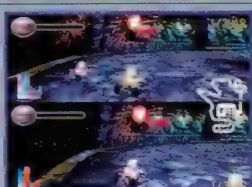
激戦のグランプリモードを制したのは、ヴァイスさんのデブチョコボ。しかし今回のレースでは、エントリーキャラの7割がデブチョコボで、そのうち6割がメガフレアを選ぶという展開。実力的には2位以下のキャラも決して劣っていたわけではなかった（パラメータ総合値もほとんど90以上)。そのため、今回の上位入賞者も、次のレースではウカウカできないはずだ。しかし当然ながら運も実力のうち。大きな拍手を贈りたい。

2位	浅野達彦さん(岐阜県) デブチョコボ／メガフレア
3位	斉藤勉さん(宮城県) デブチョコボ／メガフレア
4位	稲田光浩さん(兵庫県) デブチョコボ／メガフレア
5位	椿薫さん(山口県) デブチョコボ／メガフレア

リレーモード

1位 清水 聡さん
鳥取県　18歳　浪人生

順	使用キャラ	使用アビリティ
1	デブチョコボ	メガフレア
2	デブチョコボ	メガフレア
3	デブチョコボ	メガフレア


▶AGSのパラメータが20のキャラが多かったため、メガフレアも同時に炸裂することに。

ここでも強かったデブ3兄弟! やっぱり使えるメガフレア!!

コースがグランプリモードと同じ幻界だったということもあり、リレーモードを制したのはやはりデブチョコボ。1位の清水聡さんはメガフレアをつけた最強キャラを3体使って勝負を決めた。アビリティは各プレイヤー思い思いの作戦で来ており、メガフレア以外のアビリティで健闘している例も目立っていたぞ。

2位	天沼憲詞さん（群馬県） デブチョコボ／メガフレアほか
3位	斉藤勉さん（宮城県） デブチョコボ／ダッシュほか
4位	花枝靖規さん（静岡県） ゴーレム／グリプルほか
5位	小泉尚之さん（岩手県） ベヒーモス／魔石アップほか

タイムアタックモード

最速レーサーは清水聡さん(鳥取県)!!

リレーモードを制した清水さんがなんとタイムアタックモードでも圧勝！　今回募集した10コース・20項目のうち19項目で素晴らしい記録を叩き出し、まさに独壇場といった感じの展開となったのだ。スゴイの一言。


▲最速キャラのインビンシブル。操作は激ムズだが人気は高い。


◀FF8サーキットのラップタイムで30秒を切ることができるとは驚き！

	トータルタイム（3周）		ラップタイム（1周）	
コース名	1位氏名	タイム	1位氏名	タイム
シドのテストコース	樫本晋さん(千葉県)	0'40"93	清水聡さん(鳥取県)	0'13"26
モーグリ・フォレスト	清水聡さん(鳥取県)	0'45"36	清水聡さん(鳥取県)	0'14"66
巨人の遺跡	清水聡さん(鳥取県)	0'48"80	清水聡さん(鳥取県)	0'15"80
ミスリル鉱山	清水聡さん(鳥取県)	0'51"03	清水聡さん(鳥取県)	0'16"60
黒の館	清水聡さん(鳥取県)	1'07"90	清水聡さん(鳥取県)	0'21"93
ミシディア空中庭園	清水聡さん(鳥取県)	1'12"43	清水聡さん(鳥取県)	0'23"27
ハングリーランド	清水聡さん(鳥取県)	1'25"63	清水聡さん(鳥取県)	0'28"07
グルグ火山	清水聡さん(鳥取県)	1'42"46	清水聡さん(鳥取県)	0'33"30
幻界	清水聡さん(鳥取県)	1'45"70	清水聡さん(鳥取県)	0'33"86
FF8サーキット	清水聡さん(鳥取県)	1'30"33	清水聡さん(鳥取県)	0'29"54

はみだしチョコボR

POINT CHECK 白熱のレースを振り返る!

グランプリモード／リレーモード

幻界最強キャラはやはりデブチョコボだった!?

レース前からの予想通り、幻界における最強キャラはデブチョコボで決まりだろう。落ちやすい幻界のコースレイアウトを考えると、速すぎず曲がりやすいキャラの代表格であるデブチョコボが強いのもうなづける。特にグランプリモードでは上位9位までをデブチョコボが独占するというものすごい事態になっているのだ。ただし、もちろんこれは幻界でのレースに限った話なので、ほかのコースで走った場合に、違う結果が出ることは十分考えられる。機会があったら試してみるといいだろう。





▼▶デブチョコボ3兄弟にメガフレアを3つ使ったリレー優勝チーム。安定度の高さはダントツ。

タイムアタックモード

真のテクニカルレーサーを目指せ!

タイムアタックモードの激戦区は、間違いなくシドのテストコースだ。もっともシンプルなレイアウトを持つこのコースは、誰もが挑戦しているということもあり、記録のほうも行き着くところまで行ったという印象を受ける。今回の傾向を見ても、ほかのコースはそれほどでもないが、シドのテストコースだけは41秒台というプレイヤーが何人もいた（結局1位を勝ち取ったのは40秒台に食い込んだ樫本さんだったのだが）。それに反してやはり後半のコースはやり込む時間がなかったのか、上位者の間でもタイムの差が目立つ結果となった。特に落下の危険度が高い幻界や、壁だらけのＦＦ８サーキットにおいて、テクニックの有無が如実にタイムに表れたようだ。





▲◀シドのテストコースでは、理想的なアウトインアウトで突っ走り、幻界では落ちないように注意。安定した高速走行を続けるチャンピオン。

最速!! インビンシブル

タイムアタックモードの主役に隠しキャラのインビンシブル！ ノーマルチョコボの2倍近いマックススピードを誇る最速キャラだが、グリップ力が低いので使いこなすのは至難のワザ。テクニックに自信がある名人のみが扱えるキャラなのだ。

最速レーサーに学べ! 電話インタビュー敢行

リレーモードとタイムアタックモードで抜群の成績を修めた清水さん。彼の速さの秘密を解き明かすため、ＤＰＳでは本人に電話インタビューを決行！　キミの走りの参考になるかな？

──まずはおめでとうございます。

清水（敬称略）：ありがとうございます。勝てると思ってなかったのでビックリしてます。

──「チョコボレーシング」はどれくらいプレイしましたか？

清水：たぶん50時間くらいです。電撃ＧＰに応募しようと思ってがんばったんだけど、途中で親指が痛くなっちゃってたいへんでした。

──リレーモードでは3キャラともデブチョコボにメガフレアをつけて使っていましたね。

清水：はい。コースが幻界だったので、スピードよりもコーナリング重視でデブチョコボを選びました。メガフレアを使ったのは、やっぱりこれが最強の攻撃方法だと思うからです。

──タイムアタックはインビンシブルを乗りこなしていましたが。

清水：いや、スピードが速いのはいいんですけど、幻界では落ちないように走るのがキツかったです。基本的にはドリフトだけで、そんなに特別なテクニックは使ってないと思いますよ。またこういう機会があったらチャレンジしてみたいです。ありがとうございました。

たくさんの応募ありがとう!!（豪華賞品はこんな感じですよ〜）

電撃グランプリを振り返る!『チョコボレーシング』対談

担当編集T（以下T）：電撃グランプリが無事終わったね。

ライターW（以下W）：そうですね。ちょっぴり名残惜しいですね。

T：レース全体を振り返って感想は？

W：グランプリとリレーはデブチョコボの天下ですね。幻界はある意味特殊なコースだから、しょうがないのかもしれないけど。

T：参加者はグランプリモードが一番多かったんだよね。

W：はい。優勝候補の清水さんも1回戦で姿を消す激戦地です。これだけエントリーが多いと、実力だけで勝ち残るのは無理。エディットキャラを走らせてるときは、大掛かりなクジを引いてるみたいな気分でしたよ。

T：うーん。じゃあリレーモードはどうだったの？

W：デブチョコボ以外のキャラも健闘していたのが印象的でしたね。体1つの差で勝負が決まることも多かったし。

T：いいね〜。それでこそ電撃グランプリ！

W：そういえば上位者への賞品はどうなってるんですか？

T：ご心配なく！　グランプリとリレーのベスト5とタイムアタックで1位をとったプレイヤーには、オリジナルチョコボTシャツをプレゼント。グランプリとリレーで6位〜10位のプレイヤーにはチョコボテレカを差し上げます！　両方とも太っ腹のスクウェアさんが、このグランプリのために用意してくれたレアグッズだよ。それから、上でインタビューしている清水さんには、ＤＰＳ編集部から特別に、ヒミツのプレゼントもつけちゃおう!!

W：なんだかメチャメチャ豪華じゃないですか。

T：ねぇ（笑）。電撃グランプリ、またやりたいね。

W：そうですね！



▲お店じゃ買えない激レアのオリジナルTシャツ。すそにはさりげなくチョコボの刺しゅうが！



◀限定生産で販売されたオリジナルテレホンカード。ものすごいプレミアがついちゃったりして。

はみだしチョコボR

こっちのはみだしコーナーでは、リレーモードで6位〜10位に入賞したプレイヤーを紹介していこう。
6位／尾前圭亮さん（岐阜県）、7位／竹中啓太さん（山口県）、8位／赤慧美さん（熊本県）、9位／尾崎陽さん（長崎県）、10位／鈴木潤三さん（埼玉県）
以上のみなさんにもチョコボテレホンカードをお贈りするぞ。



受胎告知の謎
マリア2
MARIA 2
PlayStation
きっと、人生を考えなおすよ・・・
1999年7月 発売予定(価格未定)
世紀末インタラクティブ・ドラマ
あなたの流した涙が、この物語を変える。
©1999 BREAK/AXELA
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社 ブレイク
〒106 東京都港区南麻布 3-8-6
PDスペース386ビル 2F



【販売店様へ】キリトリ線より切り離し、左側に確認の店判を押してお客様にお返しし、右側を予約の控えとしてください。 株式会社日本テレネット〒170-0004東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL. (03)5394-6601

■お客様控え

お申込日　年　月　日

取扱店

株式会社日本テレネットのプレイステーション用ソフト「サイバネティック エンパイア」5,800円(税別)の予約を受け付けました。

■ご販売店様

株式会社日本テレネットのプレイステーション用ソフト「サイバネティック エンパイア」5,800円(税別)の予約を申し込みます。

お申込日　年　月　日

住所　〒

電話　氏名　年齢　歳

18歳未満の方の場合は、保護者の方の署名と押印が必要です　保護者氏名　印

電撃PSはRPGの味方です

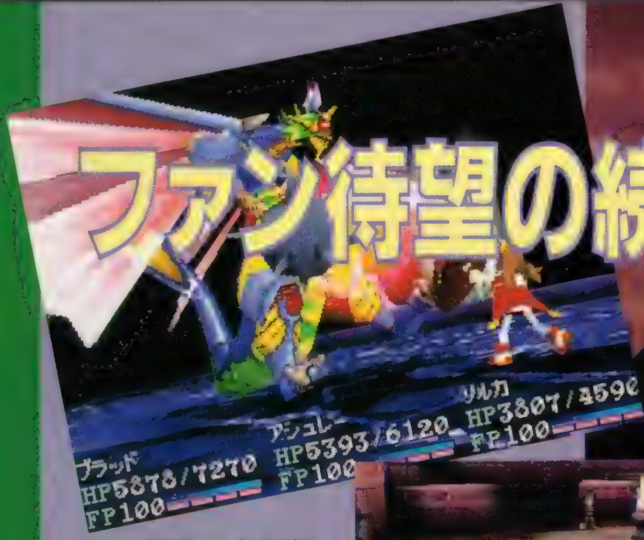
ごーごーれっつごーあーるぴーじー



- ワイルドアームズ セカンドイグニッション
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA
- ペルソナ2 罪
- 俺の屍を越えてゆけ
- Racing Lagoon（レーシングラグーン）
- モンスターコンプリワールド

イラスト／六堂秀哉

ファン待望の続編がついに登場!!







今なお根強い人気を誇る正統派RPG『ワイルドアームズ』の続編がついに登場するぞ。その名も『ワイルドアームズ　セカンドイグニッション』（以下『アームズ2』）。今回は、前作で好評だったシステムを受け継ぎながらも様々な部分でパワーアップしている『アームズ2』の魅力&メインキャラクターを紹介してくぞ。しっかりチェックしよう。

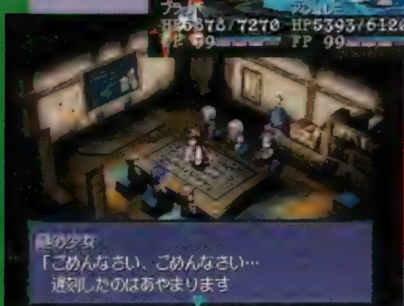
ワイルドアームズ
セカンドイグニッション

秋予定 RPG	▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)	▶SCEI

ワイルドアームズ セカンドイグニッション

迫力のバトルシーン





波乱万丈のストーリー

『ワイルドアームズ』とは？

'96年12月に発売されたＰＳを代表するＲＰＧ。'97年11月にはザ・ベスト版も発売され、累計で50万枚以上の売り上げを記録している。経験値稼ぎが不要なバランス、たくさん用意されているセーブポイントなど初心者にやさしい作りをしていながら、上級者でも楽しめるおまけ要素（隠しイベント、ラスボスより強い敵）まで用意されていて、ファンから絶大な支持を受けた。発売から２年以上経っているにもかかわらず、現在も本誌の読者人気ランキングに入っていることがそれを証明している。ぜひプレイしてもらいたいＲＰＧだ。



◀主人公はロディ、セシリア、ザックの３人。彼らはそれぞれが独自のグッズを持っていてそれらを活用して謎を解くようになっていた。



▶ダンジョンにはパズル要素が含まれているモノが多い。誰のグッズを使えば先に進めるのかを探す楽しみもあった。また、モンスターとの戦いでは迫力あるバトルシーンが展開！

CHECK POINT 1 舞台となるのは前作と同じ異世界ファルガイア？

守護獣たるガーディアンの加護の下、緑あふれる平和な世界だったファルガイア。しかし今は魔族の侵攻によって大きな被害を受け、荒れ果てた大地だけが広がっていた。そんな中、生き残った人たちは、文明を復興させようとしていた……これが前作におけるファルガイアの姿。「アームズ2」の舞台もやはりファルガイアなのだが、雰囲気は似ているものの、時代設定や登場するアイテム、街など、様々な点で違いがあるようだ。「アーム」や「ガーディアン」といったキーワードは今作にも登場するが、それが前作と同じモノを指しているとは限らないらしい（前作のアームは魔族に対抗するために生み出された旧文明時代の武器を、ガーディアンはファルガイアを見守ってきた守護神的存在をそれぞれ指していた）。



▲前作とはなにか異なるファルガイアか舞台。フ[illegible]ルガイアとは[illegible]存在ではなく、[illegible]パラレルワールドの1つ[illegible]のだ。

CHECK POINT 2 フィールド＆ダンジョンが3D化された！

前作ではフィールドやダンジョンはすべて2Dで表現されていた。しかしそれが3Dになったことで「アームズ2」ならではの演出が可能になったのだ！ プレイヤーが視点（カメラアングル）を自由に動かして画面にある宝箱やトラップを見つけたりできるのがその一例。そのほかにも迫力あるカメラワークによるイベントの演出など、前作以上に魅力的な仕掛けがたくさん用意されているぞ。


◀[illegible]もちろん3D化されている。もしかしたら、[illegible]にも[illegible]するかも？


▶[illegible]ダンジョンもすべて3D化された。[illegible]トラップも[illegible]されている。

CHECK POINT 3 「ワイルドアームズ」の魅力「謎解き」も健在！

バクダンで障害物を壊したり、ワイヤーフックで段差を飛び越えたりと「パズル性の強いダンジョンを、各キャラが持つグッズをうまく使ってクリアしていく」という魅力があった前作。これらの謎解き要素は「アームズ2」にもしっかりと引き継がれているぞ。具体的なグッズの内容や性質はまだわかっていないけれど、今作にも登場することは間違いない。どんなモノが登場するのか、今から楽しみだね。


◀[illegible]モンスター。[illegible]たまはあるのだろうか？



▶すべてのスイッチブロックを[illegible]させればクリア。こんな謎解きが随所にあるのだ。

CHECK POINT 4 多彩なカメラアングルで展開するバトルシーン！

前作でも3Dで表現されていたバトルシーン。その派手なカメラワークは「アームズ2」でも健在だ。下の連続写真を見てもらえば、カメラがグルグルと回り込んでいくところを実感してもらえるはず。ザコモンスターとの戦いでも派手な演出が用意されているから、戦闘時は画面に釘付けになるぞ。主人公たちの頭身がアップした（前作は2頭身）こともあり、バトルシーン自体の迫力も増しているのだ！



◀[illegible]



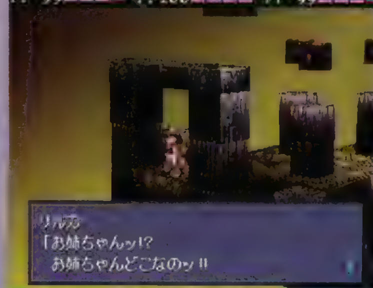




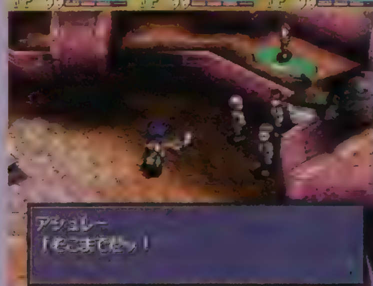


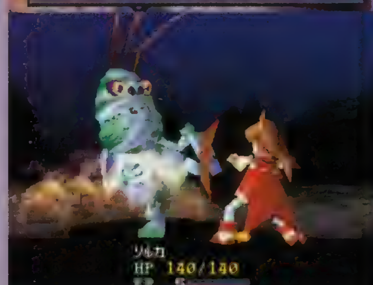
▶エフェクト[illegible]上に[illegible]ことで[illegible]カメラアングルが[illegible]のだ















メインキャラクター

『アームズ2』に登場する3人を紹介

前作同様、パーティは3人編成。最初は、それぞれのストーリーが明らかになるマルチオープニングになっていて、誰からプレイするかを選べる。ここでは各キャラのプロフィールと共に、3人の物語（マルチオープニング）の大まかなあらすじや立ちはだかるボスキャラを紹介していこう。なお、3人はみんな新キャラであり、前作の主人公たちとは無縁らしい。異なる境遇の3人がどうやって知り合い、一緒に戦うことになるのか今から楽しみだね。



◀マルチオープニングでは各キャラ1人だけを操作してプレイすることに。もちろん戦闘も1人だ。



▲異なる育ち方をしてきた3人が力を合わせて苦難に向かっていくところは前作と同じ。

銃剣を操る騎士

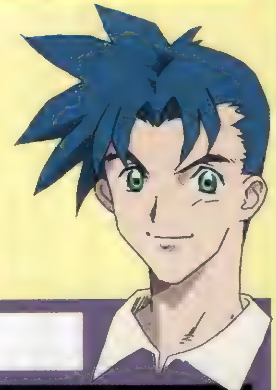






アシュレー・ウィンチェスター

優しげな響きを持つ名前に劣等感を抱いている『アームズ2』の主人公。外見的にも線が細くて繊細に見える（身長は約170センチ）が、戦士として十分な資質を備えている。現在は騎士団に従騎士として所属している戦士系のキャラクターだ。愛用の武器が大きな銃剣（騎兵槍とライフルを組み合わせた物）なので、近距離・遠距離を問わず能力を発揮できる点も優れている。



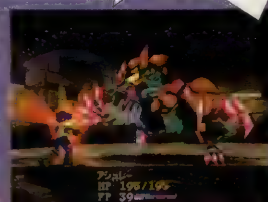
クラス：ガンウォリアー	
性別：男	年齢：19歳

シナリオタイトル　銃士隊所属の青年

誘拐犯が子どもを人質に取って「枯れた鉱山」へ逃げ込んだ。新米隊員のアシュレーは人質のトニーを助けるため、仲間たちと鉱山に入った。巨大なモンスターが待ち受けているとも知らずに――…。

▼「枯れた鉱山」には誘拐犯よりも恐ろしい者、カリヴォスが登場する。[illegible]ある命令をくだすのだが、アシュレーはそれを無視してしまう。





▲ダンジョン内に封印されていた[illegible]カリヴォスと[illegible]。たった1人で[illegible]アシュレーに[illegible]はあるのだろうか!?

個性的なモンスターが多数登場！

フィールド上に現われるザコキャラからダンジョン最深部でプレイヤーを待ち受けるボスキャラまで、数多くのモンスターが登場する『アームズ2』。物語が進むに従ってモンスターたちの存在意義や真の敵といった謎が解明されていくらしいぞ。なお、ボスキャラ（右の2体など）のデザインには円谷プロの丸山浩氏らが参加している。





▶体力や耐久度の高いボスキャラとの戦いは長期戦になりやすい。



▶ボスキャラ登場時にはこんな演出も。「ウルトラマン」みたい？

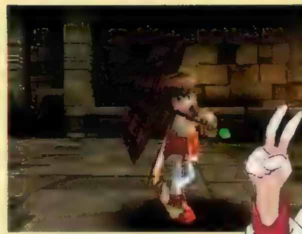




リルカ・エレニアック



カードに記した簡易魔法陣を魔力の源とする魔法使いで、元気で明るく、常に前向きな姿勢を持つ女の子。感受性に富み、感情が豊かなため、よく笑い、ささいなことで怒り、人の痛みを知っては涙を流す。彼女が持っているパラソルは、それで直接攻撃したり、魔法の発動体として使用したり、開いて盾代わりにしたりと様々な使い道がある。魔法使いとしてはまだ駆け出しレベルだが、大きな才能を秘めている。



クラス:クレストソーサレス	
性別:女	年齢:14歳





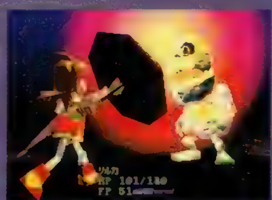
感受性豊かな魔法少女

シナリオタイトル **いきなりな魔女っ子**

ヴァレリアさんの家へテレポートするはずが、失敗を重ねてパレスヴィレッジに来てしまったリルカ。彼女はそこで魔法の話をしているうちに、1つ年上の姉に関係するある出来事を思い出していた。

▼[illegible]





▲パレスヴィレッジでは、[illegible]

ブラッド・エヴァンス



爆発物のエキスパート





特Aランクの犯罪者を集めた収容所に捕らえられている死刑囚で、寡黙で協調性もほとんどない。ライフルからランチャーまで自在に操る爆発物のエキスパートで、5年前には局地的な内戦の英雄として賞賛を浴びた彼だが、平和が訪れたときに大量殺人犯として投獄されてしまった。首にギアスと呼ばれる魔石を埋め込まれているが、これは特定のコマンドワードによっていつでも爆破できる(=処刑される)状態にある。

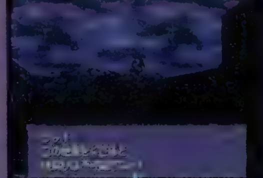
クラス:ディザーター	
性別:男	年齢:32歳



シナリオタイトル **駆け抜ける逃亡者**

スレイハイム解放軍のために戦い、英雄とまで呼ばれたブラッド。だが、世は変わり、いつしか追われる立場になってしまった。なんとか逃げおおせたと思った瞬間、森に住む魔獣と戦うことになるのだった……。

▼かつての英雄も、今では[illegible]でしかない。たった一人で[illegible]を逃げるブラッドを[illegible]追いかけ回す。[illegible]のだろうか!





▲森の中で[illegible]

創造 LAND MAKE

プレイヤーが世界を創造するランドメイクシステムをチェック！

「ランド」と呼ばれる街やダンジョンなどのフィールドを自由に配置して、プレイヤーの手で世界を創り上げる「ランドメイクシステム」。まず最初は、この創造性豊かなシステムで出現させることができるランドの一部と、そのランドが封じ込められたアーティファクトを紹介するぞ！　美しいグラフィックで描かれているこれらの舞台で、どんな出会いや戦いが待ち受けているのか。新着の画面写真を見ながら、新たな冒険のドラマに想像を巡らせてみよう。



◀顔付きのサボテンなど、中には風変わりなインテリアがある。

心安らぐ我が家 マイホーム



アーティファクト「ポスト」

冒険の出発点になる主人公の家。常に二人を暮らしていて、たまに様子を見に帰ると、さまざまなイベントが起こる。

広大な密林の迷宮 ジャングル

群生する木

木や植物が方向感覚を狂わせ、侵入者を迷わせる密林の迷路。主人公はこの場所で、エスカデや妖精たちに出会う。



アーティファクト「獣王のメダル」

▼ジャングルの中で暮らす原住民（？）と遭遇。はたしてどんな冒険が？



盗賊が巣くう危険な道 リュオン街道

▼街道から外れた荒れ地には、謎めいた洞窟もある。さらなる冒険の予感…。



盗賊やモンスターが待ちかまえている危険な街道。商売人のニキータと一緒に訪れることになる。

アーティファクト「車輪」



ランドメイクシステムとは？

「ランドメイクシステム」は、イベントや冒険で手に入る記憶の種、アーティファクトをワールドマップ上の好きな場所に配置して、思いのままに世界を創造できるシステムだ。アーティファクトから生まれたランドは新たな冒険の舞台になり、その冒険でまた新しいアーティファクトが手に入る…。という感じで、冒険を進めるほど、世界はどんどん広がっていくぞ。



▲マップの空き地にアーティファクトを置くと、封じられていた記憶が解放されてランドが生まれる。置く場所は自由なので、プレイヤーだけの世界を創造できるのだ。

新要素満載のバトルシステムを徹底解剖！

シリーズならではの魅力に磨きをかけつつ、楽しい新要素も目白押しのPS版『聖剣伝説』。今回は、バトルを中心に新システムの数々を徹底解剖！具体的な内容が見えてきた!!

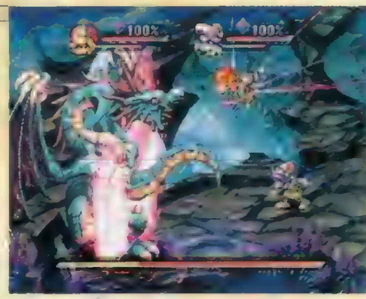


聖剣伝説 LEGEND OF MANA	
7月（予） A・RPG	▶¥6,800（予）　▶スクウェア ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、2P同時プレイ可

戦闘 BATTLE 多彩なアクションを駆使して戦うバトルのシステムを徹底解剖!!

多彩な武器とアクションを駆使して戦うバトルは、「聖剣」シリーズの大きな特徴の1つ。PS版では主人公が使えるアクションがさらに豊富になり、複数のアクションを組み合わせることで、より高度な技を繰り出せるようになった。それによって、一段とテクニカルな戦闘が楽しめるのだ。ここからは、バトルで使えるアクションの数々を紹介していこう。



▲必殺技や魔法など、一発逆転を狙える要素も健在。エフェクトはますます派手になっているぞ

戦闘アクションの関係

基本攻撃とアクションアビリティを起点に、戦闘では多彩なアクションを実行できる。攻撃のパターンは豊富だぞ。

- **基本攻撃**
  - ●クイックアタック
  - ●パワーアタック
- **アクションアビリティ**
  - ●ガード
  - ●ジャンプ
  - ●クイックダッシュ etc…
- (連続攻撃に組み込める)
- 基本攻撃 → 仲間との協力攻撃 → **シンクロ**
- 基本攻撃 → 連続攻撃から派生 → **コマンド攻撃**
- 基本攻撃とアビリティの組み合わせ → **特殊攻撃**
  - ●クイックダッシュ+パワーアタック
  - ●回転+クイックアタック
  - etc…
- アクションアビリティ → 使い込むと修得 → **必殺技**
  - ●神木断
  - ●バラの舞
  - ●真三段斬り
  - etc…

基本攻撃 攻めの起点となる武器を使った攻撃

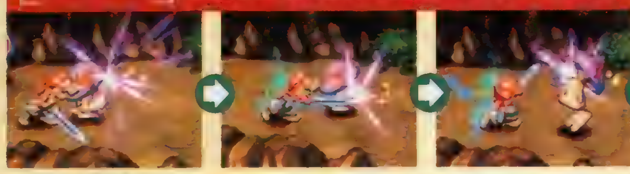


▲クイックアタックとパワーアタックは、格闘ゲームの弱/強パンチのような関係。

装備している武器で敵にダメージを与える、戦闘の基本となる攻撃。今回は剣、槍、グラブなど11系統の武器が登場。装備している武器によって、攻撃の間合いや威力などが異なるぞ。また、基本攻撃にはクイックアタックとパワーアタックの2種類がある。

クイックアタック

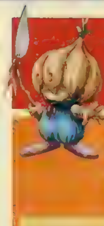
モーションが速く、連続で敵を攻撃できる。ただし、片手剣なら3回、槍なら4回というように、武器ごとに攻撃回数の上限があるぞ。それ以上ボタンを連打すると、スキができる。



パワーアタック

力を込めた渾身の一撃で、敵に大ダメージを与える。パワーアタックだけで連続攻撃はできないが、クイックアタックから続けて出せば連続攻撃になるぞ。クイックアタックの連続攻撃から、最後にパワーアタックとつなげるとカッコよく決まるのだ





タマネギ剣士「ドゥエル」の BATTLE CHECK-1

2P協力プレイで立ち向かえ

主人公と一緒に冒険する仲間のキャラクターは、戦闘になるとそれぞれの判断で戦ってくれる。ところが、コンフィグ設定で仲間を操作できるようにすれば、2つのコントローラを使って2P協力プレイが可能になるのだ！友だちや家族と協力すれば、戦闘がますます楽しくなること間違いなしだ！



▲コンフィグ画面で、「NPC操作」のメニューをONにすると、仲間の操作が可能に。



▲2人同時に必殺技を発動！協力プレイならではの息の合った攻撃だ

仲間 CHARACTER 一緒に冒険する仲間たちのアビリティと必殺技を大公開!

主人公と同じように、数々のアビリティや必殺技を使ってモンスターと戦う仲間のキャラクターたち。彼らが得意とするアビリティと必殺技は、それぞれの性格や種族などの特徴をしっかり反映しているぞ。ともに戦う、その時に備えて、ここでは仲間キャラが使うアビリティと必殺技を、画面写真を交えて大公開していくのだ！



▲幾多の冒険をくぐり抜けるためには、仲間の存在が不可欠だ。

正義を貫く孤高の騎士 エスカデ

大剣を使ったパワフルな戦法が身上のエスカデ。必殺技も写真の「インパルス」を筆頭に、攻撃力の高い技がそろっているぞ。







アビリティ	ハイジャンプ スライディング
必殺技	幻脚一刀 インパルス スプラッシュブレード 大地噴出剣

華麗に舞う女性戦士 シエラ

「蝶のように舞い、蜂のように刺す」。優れた跳躍力を生かして華麗に戦うシエラは、その言葉がピッタリのキャラクター。必殺技もテクニカルな技が多いのだ。

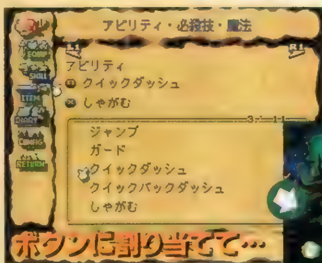






アビリティ	二段ジャンプ バク宙
必殺技	スナイプダガー クナイ舞 暗殺 霞斬り

アビリティ 戦いを有利にするさまざまなアクション

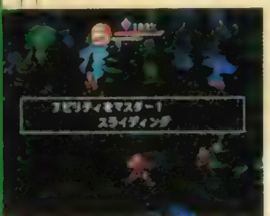


▲スキルの設定画面で、使いたいアビリティを◎と⊗ボタン（コンフィグで変更可能）に割り当てられる。



▼そして、戦闘中にそのボタンを押せばアビリティを使える。クイックアタックから続けて出すこともできるぞ。種類もとっても豊富なのだ。

敵からの攻撃を防ぐ「ガード」、前方に素早く移動する「ダッシュ」など、攻撃補助や防御といった特殊な効果を発揮するアクションが「アビリティ」だ。プレイヤーは、修得しているアビリティの中から２つを選んでボタンに割り当てて、戦闘で使うことができる。そして、特定の組み合わせでアビリティを使うと、新しいアビリティを修得できるぞ。例えば、「クイックダッシュ」と「クイックバックダッシュ」を同時に使っていると、新たに「イリュージョン」を修得するのだ。



新たなアビリティを修得!
修得したアビリティは、次の戦闘からすぐに使える。




イリュージョン
▶高速で移動して残像を残し、敵の攻撃を回避する。絶妙のタイミングで決まるとカッコイイ。

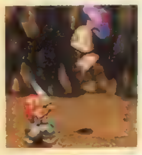
ムーンサルト
▶宙返りで敵の頭を飛び越えて、背後に着地する華麗なアビリティ。華麗に敵の不意を突ける。



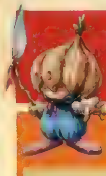
クイックダッシュ
▲向いている方向に素早くダッシュする。ダッシュ中にパワーアタックを出せば、威力の高いダッシュ攻撃になる。



回転
◀回転に巻き込まれた敵は目を回し、動けなくなる。回転中に攻撃を出せば回転攻撃が可能。



うかし
◀フルパワーですくい上げるように敵を攻撃し、空中に高く放り上げる。さらに追い打ちが可能。



タマネギ剣士「ドゥエル」の BATTLE CHECK-②

「生き返り」で戦線復帰!

懸命に戦ったが力及ばず、主人公や仲間が倒されてしまった……。そんな苦しい場面でも、このゲームの戦闘ではまだ望みが残されているぞ。敵の攻撃で主人公や仲間が倒されると、画面の上にあるHP表示の部分に白いゲージが出現する。このゲージが一杯になるまで生き残っている味方が頑張れば、戦闘不能になっていたキャラが生き返って再び戦えるのだ！



▶ボスキャラの猛攻に耐えきれず、ダナエがやられてしまった！　しかし、生き残っている主人公が粘り強く戦い続けていれば……。



◀倒れていたダナエが復活！　どんなに強力な敵が相手でも、味方が全滅しないかぎり勝利の可能性はあるのだ。

必殺技 破壊力抜群の必殺の一撃!



▲イバラのつるが敵を襲う「バラの舞」。威力もさることながら、派手なエフェクトも楽しい必殺技。

▼武器の系統ごとに、使用可能な必殺技の種類は異なる。これは片手剣を装備すると使える「真三段斬り」。優雅な毛筆文字の演出が美しい必殺技だ。

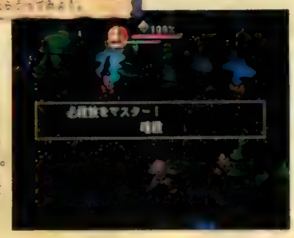


主人公が使える多彩な攻撃の中でも、最高の威力を誇るのが〝必殺技〟。必殺技は、アビリティを使い込んでいくことで覚え、装備している武器によって修得できるものが異なる。つまり、アビリティと装備武器の組み合わせによって、様々な必殺技が編み出せるのだ。また、身につけた必殺技は、スキル設定画面でボタンに割り当てておけば、必殺技ゲージが一杯になったときに使えるぞ。ピンチを切り抜ける、最強の切り札だ。



⭘ボタンに割り当て
スキル設定画面でボタンに割り当てておかないと、必殺技は使えない。割り当てられる数は最高４つまでだ。

⭘必殺技を修得!
必殺技は、特定のアビリティを使い込むことで修得できる。アビリティが必殺技をマスターするカギなのだ。



仲間 CHARACTER

さすらいの商売ウサギネコ ニキータ

コロコロと太った身体が特徴のニキータは、意外にも格闘戦が得意なキャラクター。身体の丸みをいかした前転、バク転と、持ち前のパワーから繰り出される強力な必殺技でモンスターを圧倒するぞ。



アビリティ	前転 バク転
必殺技	いなづまキック 天襲連撃 ジャイアントスイング 二段三角蹴り




友だち思いの優しき僧兵 ダナエ

彼女の武器はヌンチャク。敵の動きを封じ、強烈な一撃を叩き込む、堅実な戦い方が彼女の持ち味。





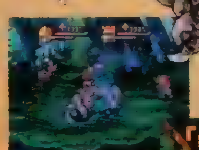
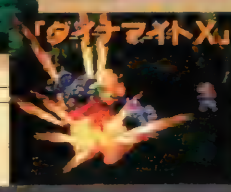
アビリティ	プッシュ うかし
必殺技	落陽 乱撃骸貫 背刃襲 鬼哭

ドラグーンの若き戦士 ラルク

好戦的で無鉄砲な性格そのままに、ラルクが使う必殺技は豪快かつ派手なものばかり。技の破壊力も抜群。モンスターとの戦闘ではとても頼りになる仲間になってくれそう。



アビリティ	背面取り ジョルト
必殺技	ドライブホーク 脳天唐竹割り ソウルスラスト ダイナマイトX

特殊な操作やアクションの組み合わせで多彩な攻撃が可能!



▲コマンド攻撃や特殊攻撃の出し方を見つければ、戦い方のバリエーションがさらに広がるのだ。

これまでに紹介したアビリティ、基本攻撃、必殺技は、いずれもボタン1つで出せるアクション。それに対して、ここで紹介している「シンクロ」、「コマンド攻撃」、「特殊攻撃」の3つは、特殊な操作やアクションの組み合わせで実行できる攻撃だ。基本攻撃とアビリティのさまざまな組み合わせや、思いつきの操作を試して、これらの攻撃を見つけ出すのもバトルの楽しみの1つだぞ。



タマネギ剣士「ドゥエル」の BATTLE CHECK-③

ポーズボタンで敵の強さをチェック

今回は戦闘中にポーズをかけると、戦っている敵のレベルや名前をチェックできる。また、その状態で✚キー以外のボタンを押すと、ボタンに割り当てているアビリティや必殺技の確認も可能だ。



▲初対面の敵に出会ったら、すかさずレベルをチェック。

シンクロ

寄り添って戦えば勇気百倍!?

戦闘中に主人公と仲間が近い位置に立っていると、画面上のキャラクター表示の部分に、電流のようなラインが出現する。これは「シンクロ」が発動している合図で、そのまま寄り添って戦えば戦闘を有利に展開できるぞ。



▶キャラクターを結ぶ稲妻は友情の証!? ピンチのときは1カ所に集まって戦えば、生き残れる確率が上がる。



◀主人公と仲間の力を合わせた攻撃で、次々と倒れていくモンスターたち。協力プレイを実行すれば向かうところ敵なし!

コマンド攻撃

モンスターにトドメの一撃!

基本的に主人公の攻撃は、クイックアタックの連続攻撃からパワーアタックへとつなげたところで終了する。ところが、パワーアタックを出した直後に特殊なコマンドを入力すると、さらに追い打ちをかける「コマンド攻撃」が発動するぞ! パワーアタックまでの一連の攻撃では倒せない敵も、コマンド攻撃を決めればトドメを刺せるのだ。

▼▶パワーアタックの直後にコマンドを入力すると、さらに強力なコマンド攻撃がヒット! 入力したコマンドによって、繰り出す技も変化する。何か適当にボタンを押してみるだけで活路が開けるかも。







特殊攻撃

特殊な効果をもたらす攻撃

アビリティの「回転」と「クイックアタック」を組み合わせると、「回転攻撃」になる。といった感じで、基本攻撃とアビリティの組み合わせで、攻撃+αの効果を発揮するのが「特殊攻撃」だ。当然、多くのアビリティを修得すれば、多彩な特殊攻撃が使えるようになる。また、基本攻撃の組み合わせも特殊攻撃に発展することもある。



「クイックダッシュ」+「パワーアタック」

◀クイックダッシュとパワーアタックの組み合わせ。通常のパワーアタックよりも威力が大きい。



「回転」+「クイックアタック」

▶周囲の敵にダメージを与えつつ、攻撃がヒットした敵を行動不能にする。

真珠姫を守る少年騎士 瑠璃(るり)

体験版にも登場していた真珠姫の守り手、瑠璃は、洗練された剣技の使い手。とぎすまされた剣の一閃で敵を両断する「居合い」を始め、必殺技も強力なものばかりだ。



アビリティ	ハンマースルータックル
必殺技	居合い エリアルブレード 十文字斬 真三段斬り





方向音痴の美少女 真珠姫

戦いが苦手な真珠姫は、必殺技が使えない。アビリティも防御系のものばかりで、まさに「守ってあげたい」キャラクターだ。でもかわいいから許せる!?



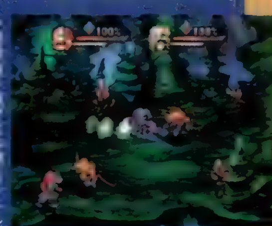
アビリティ	ガード しゃがむ





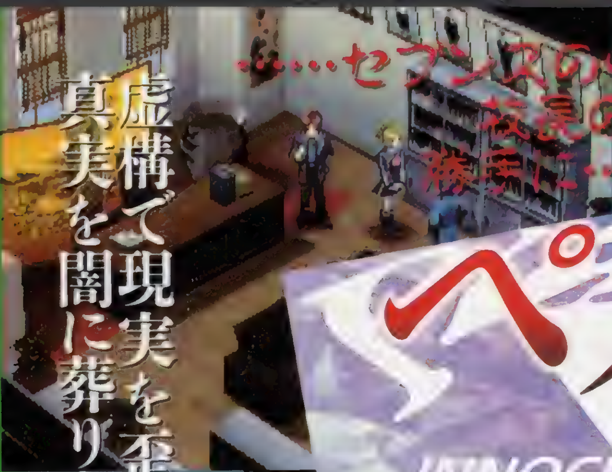
仲間もアビリティや必殺技を修得する?

主人公はアビリティを使い込むと、新たなアビリティや必殺技を修得する。しかし、仲間も同じようにアビリティや必殺技を修得するのかは謎だ。修得可能ならますます心強いのだが…。



▶[illegible]ルアップする。しかし、修得は…?

虚構で現実を歪め 真実を闇に葬り去る 噂システムを徹底解剖



ペルソナ2 罪
INNOCENT SIN.

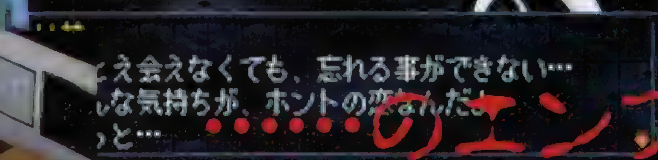
今回も、期待度高まる『ペルソナ2　罪』(以下『2』)の新着情報を大公開。今回はゲームの要となる「噂システム」と、噂に関わる登場人物たちにスポットを当てて紹介するぞ。さらに、シリーズ作品との関連を匂わせる要素にも迫る!!

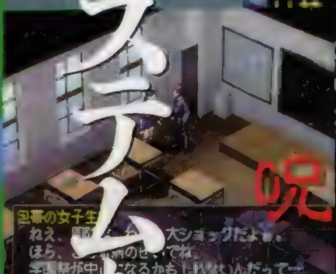


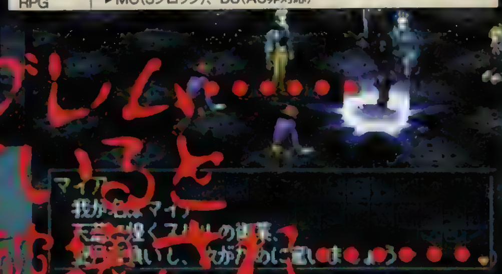


ペルソナ2　罪

6月(予) RPG	▶¥6,800	▶アトラス
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)	





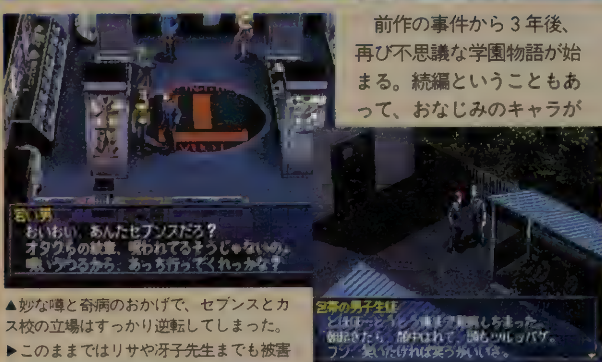












▲妙な噂と奇病のおかげで、セブンスとカス校の立場はすっかり逆転してしまった。

▶このままではリサや冴子先生までも被害に!!　くい止める手段はあるのだろうか？

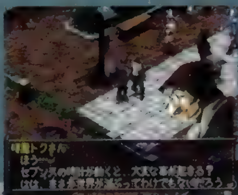
前作の事件から3年後、再び不思議な学園物語が始まる。続編ということもあって、おなじみのキャラが登場するあたりもファンにとってはうれしい限り。もちろん、単なる続編と言わせないだけの新要素もぎゅっと詰まっているぞ。クォータービューに統一されたダンジョンや、タロットカードによるペルソナ召喚。奥深い戦闘&コンタクトシステムや、噂による展開の変化などなど。前作とはひと味もふた味も違う魅力が感じられるだろう。

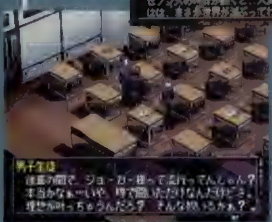
★体験版も見逃すな!!

「ペルソナ2」の体験版はもう遊んだかな？　まだ制作中ということもあって、製品版とは若干内容が異なるけれども、ゲームの雰囲気を味わうには申し分ないデキ！　さらに、この体験版にしかついていない"体験入学"や"オリジナルムービー"などオマケも充実!!　「～ハッカーズ」も自慢の作品なので、両方楽しめて超お得だぞ！

1 さまざまな噂を集める

噂システムとは、噂が現実になるという本作独特のシステム。これを実行するためには、まずはネタとなる噂を集めなければならない。そこでプレイヤーは、学園や商店街などの施設にいる人たちや、MAP上にいる人たちと話をして、情報を集めていくことになるのだ。さらに、市内には噂屋(後述)と呼ばれる人々もいるので、そこでも噂を集められるぞ。そして、これらの入手した噂を選んで（入手した噂はリストにストックされる）広めることで、噂を実現させるのだ。なお、噂はゲーム進行を左右するモノからSHOPに関するものまで、いろいろ用意されているぞ





◀事件の発端となったジョーカー様。存在はもちろん、主人公との関わりなども明かされていない。



▲人が集まるところに噂あり!? 寿司屋の店内だろうが、お構いなしに情報収集!!

2 噂のバラまきを依頼する

噂を集めても、ただ会話を繰り返しているだけでは広めることはできない。そこで、ラーメン屋で知り合った謎の探偵ただし＆たまきが活躍することになる。彼らは探偵のノウハウを生かして、効果的に噂を広めることができるのだ。探偵事務所では、今まで集めた噂話がリストアップされるので、どの噂を広めるかをその中から決めるのだ。ただし、この噂のバラまきにはお金がかかってしまう。詳しい相場はわからないが、複数の区域にまたがるような大がかりな噂になれば、それなりの金額が要求されることになるだろう。そして、探偵への依頼が終われば、即座に噂が現実のものに変化する。ちなみに、一度実行した噂を打ち消すことができるかどうかは不明。



▲何とも説得力があるようなナイような……さすがに噂を扱うだけのことはある



▶所長は形を気にする性格のようで、噂の依頼は必ず彼を通さなければならない

噂システムの仕組みとは?

★現実が変化してゆくプロセスをチェック!!



▲たとえ突拍子もない話でも、生徒を信じてくれるところが冴子先生の人気の秘密なのかもしれない

3 噂が現実に!?

「2」のポイントは、いかに都合の良い噂を流すかにあるようだ。しかし、噂によって現実を変化させるといっても、今ひとつピンとこないだろう。そこで今回は、2つのケースを例に説明しよう。

▶都合のいい噂を流せる反面、都合の悪い噂を流される可能性も……？



CASE 1 ラーメンしらいしの店主は……

これは意図的に噂を流した場合の一例だ。栄吉の馴染みの店でもあるラーメンしらいしの女店主が、「実は元ロシアのスパイ」という噂を広めてみた。すると、彼女の様子が一変して……。



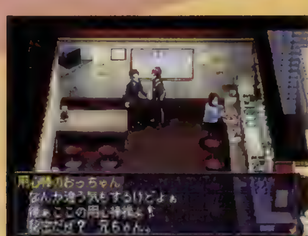
▶あまりに突飛な噂に、驚きを通り越してあきれ顔の栄吉。



◀「武器なんて～」はともかく、「～の第3婦人」って……マジ!?

まるで昔から武器を密売していたような口振りだ。以降は、武器屋としてお世話になるのだろうか。





◀▲店の隅にいたタダのおっちゃんも、いつの間にか用心棒になっている……。

CASE 2 中庭にある校長の銅像が……

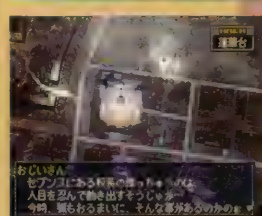
噂の中には、ストーリー上のイベントとして発生するタイプのモノもある。この「校長の銅像」もイベントタイプだが、どのような効果や影響があるのかは謎。まさに学校の七不思議のようなモノだ。

▼中庭にたたずむ反谷校長の銅像は、特に変わった様子は見られない。





◀噂の効力を目の当たりにしたリサは、冗談めいた口調で言うが…。



▲不気味な噂は、セブンスの外にまで広まっている。



▶…………。もはや冗談では済まない事態が起きているようだ。

クローズアップ！

今回は、噂に関係する5キャラのプロフィールが明らかになった。しかも、そのうち3キャラは前作に登場した生徒たちなのだ！ 彼らがどのような形で物語に関わっているのか、その雰囲気も交えて紹介していこう。

噂屋

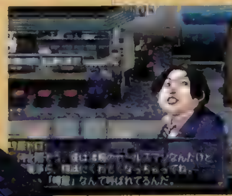
自分たちに有利な噂を広めるには、数多くの噂を集めることが先決となる。何よりも頼りになるのが、珠閒瑠市のいたる所で接触できる噂屋たちだ。噂屋といっても、噂をネタに商売しているわけではない。彼らは珠閒瑠市で暮らす一般市民なのだが噂に関しては敏感で、独自の情報ネットワークさえ築き上げている。そんな彼らから情報を得るには、交換条件として手持ちの噂を披露しなければならない。この仕組みのせいで、市内には膨大な量の噂が氾濫しているのだ。



▲噂はギブ＆テイク。この貪欲さが噂屋の情報ネットワークを支えているのだろう。

Character File 1



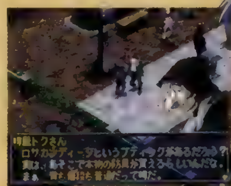

▲がってん寿司の常連で、手際よく仕事を終えては寿司屋に入り浸る。

トロのあだ名で呼ばれていた彼はエルミン学園卒業後、訪問販売の会社に就職する。セールスマンという仕事柄、団地の主婦など強力な噂の入手ルートを持っている。

Character File 2



蓮華台の本丸公園を根城にしているホームレスのおじさん。常に人々の会話に耳を傾けているため、噂の類にはこと欠かない。貴重な情報源だが、素性の知れない謎の人物でもある。

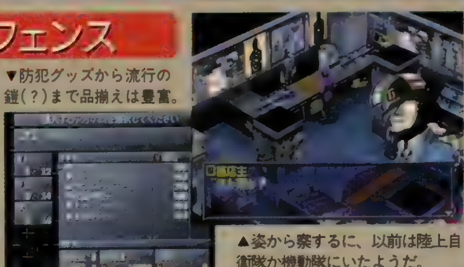

◀何とも怪しげな雰囲気が漂う。

SHOPの詳細がついに判明!!

悪魔との戦いに欠かせないSHOPの内容が明らかに！ 噂でさらに変化する可能性もアリ!?

東亜ディフェンス

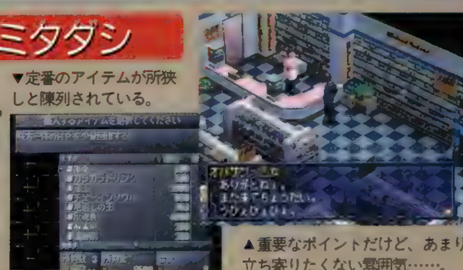
その名の通り、アーミーウェアの専門店で、さまざまな防具を取り扱っている。この店だけは、元から怪しげなのだが……。


▼防犯グッズから流行の鎧(？)まで品揃えは豊富。

▲姿から察するに、以前は陸上自衛隊か機動隊にいたようだ。

薬局サトミタダシ

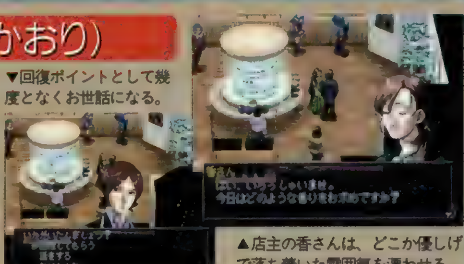
最近急成長を遂げた薬局チェーン。さまざまな回復系のアイテムを取り扱っている。おなじみのテーマ曲も健在。


▼定番のアイテムが所狭しと陳列されている。

▲重要なポイントだけど、あまり立ち寄りたくない雰囲気……。

Kaori(かおり)

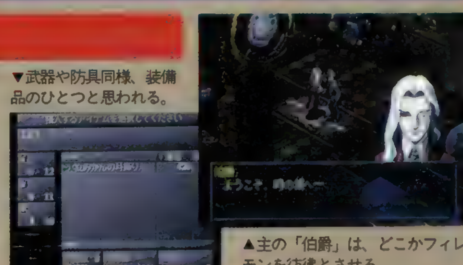
いわゆるアロマテラピーのお店。一見普通のお店だが、その効果はHPやステータス異常まで治してしまうという。


▼回復ポイントとして幾度となくお世話になる。

▲店主の香さんは、どこか優しげで落ち着いた雰囲気を漂わせる。

時間城

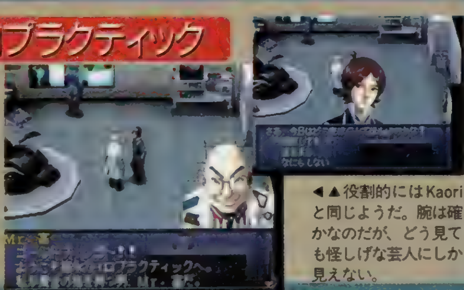
レトロな雰囲気が漂うアンティークショップ。ここでは、ステータス補助系のアイテムであるアクセサリーが手に入る。


▼武器や防具同様、装備品のひとつと思われる。

▲主の「伯爵」は、どこかフィレモンを彷彿とさせる。

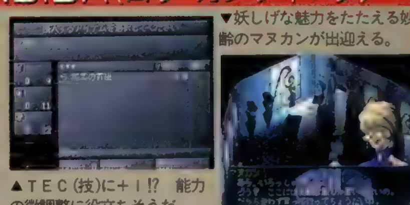
富永カイロプラクティック

店主のテクニックは本場アメリカ仕込み。彼の黄金の指にかかれば、HPやステータス異常も完治してしまうのだ。


◀▲役割的にはKaoriと同じようだ。腕は確かなのだが、どう見ても怪しげな芸人にしか見えない。

ROSA CANDIDA(ロサ・カンディータ)

ファッションにうるさいOLにも評判のブティックで、時間城と同じくアクセサリーを扱っているようだ。イメージからすると、女性専用のアイテムがメインなのでは？


▲TEC(技)に＋1!? 能力の微調整に役立ちそうだ。

▼妖しげな魅力をたたえる妙齢のマヌカンが出迎える。



噂の狭間で暗躍する、要注意人物たちを

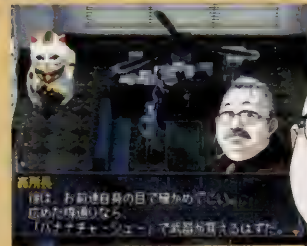
葛葉探偵事務所

平坂区の商店街に居を構える探偵事務所。メンバーは轟所長以下、マヌケながらも唯一の正社員のただしくんと、明るく元気なアルバイトのたまきちゃんの3人だ。以前はありふれた探偵事務所として調査活動を行っていたらしいのだが、ある出来事をきっかけに噂のバラまきを引き受けてくれるようになる。入口に置かれた巨大な招き猫など、何とも怪しげな雰囲気が印象的だが、何よりも「葛葉」という名前が気になる人が多いはず。それというのも、SSソフト『デビルサマナー』の主人公、葛葉恭司が経営する探偵事務所とまったく同じ名前なのだ。単なる偶然という可能性もあるが、前から『ペルソナ』シリーズと『デビルサマナー』シリーズの関係が噂されていただけに、ファンなら気になるところだろう。現段階では噂を広める以外にこれといった設定は公表されていないが、実は重要な場所なのかもしれない……。

Character File 3

轟所長

当年とって53歳を迎える、葛葉探偵事務所の所長。かつてはマヌケな三流探偵だったが、最近では有能な探偵として名を馳せているという。そんな彼の胸元には、どこかで見たような陰陽模様のエンブレムが……。



▲「バナナチャーシュー」で武器が買える？　どうにも眉唾モノの話だが、試してみなければわからない。



Character File 4

ただしくん

前作の登場キャラで、ボーダーすれすれの成績と出席日数でエルミン学園を卒業。ハードボイルドに憧れて探偵の道を歩む。一見、たちの悪いチンピラにも見えるが、これでも薬局チェーン・サトミタダシの御曹司だったりする。



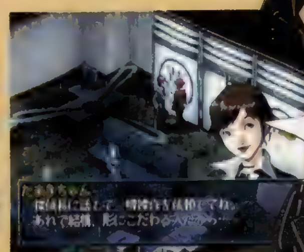
▲すっかりハードボイルドを決め込むただしくん。ラーメン屋で営業するあたりが彼らしいかも。



Character File 5

たまきちゃん

前作でも、ただしくんと一緒に登場したのを覚えているだろうか？　20歳を迎え、より女性らしく成長した彼女は、珠閒瑠市にある女子大に通いながら葛葉探偵事務所でバイトをしている。主人公にとって、何かと頼りになる存在だ。



▶明るいだけでなく、細やかな心遣いも忘れない。こんな探偵事務所にはもったいない器量好しなのだ。



★『ペルソナ2　罪』とシリーズ作品の関係は…？



▲[illegible]



▲[illegible]

今回紹介した葛葉探偵事務所といい、「2」には何か大きな秘密が隠されているようだ。ただし&たまきの服装に関しても、『デビルサマナー』における恭司&レイのそれと酷似している。また、「〜サマナー」や「ソウルハッカーズ」に登場する謎の組織「クズノハ」や、相談役として登場するマダム銀子の存在も気になるところだ。リサと同じ異名を持つシルバーブロンドの美女。彼女が数年後のリサの姿だとしたら!?　関連性があるとすれば、『ペルソナ』→『2』→「〜サマナー」→「〜ハッカーズ」という図式が成り立つのでは？　もちろん、この話には何ら確証がないため、単なる"噂"程度に受け止めて頂きたい……。

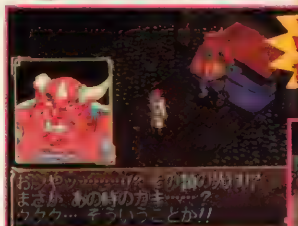


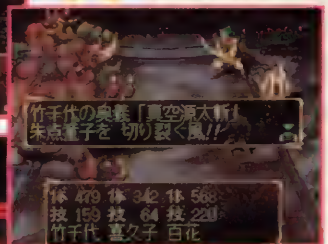
▲[illegible]

※写真で「SH」と付いているものは、『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』のものです

幾戦を交え、幾度の悲しみを

平安時代の日本を舞台にした異色のRPG『俺の屍を越えてゆけ』。発売を来月に控えた今回は、戦闘や世代交代のシステムをわかりやすく解説！　独自の世界観を形成している本作の魅力を、あますとこなく紹介していくぞ!!







朱点童子の討伐は、物語の前哨戦に過ぎない

STORY

時は平安、京の都。鬼たちの襲撃によって都は荒れ、人々は恐怖に脅える毎日を送っていた。鬼の頭目の名は朱点童子。討伐に向かった勇敢な武士たちはすべて返り討ちにあい、主人公の一族の祖である、源太とお輪も、その赤ん坊を残して力尽きてしまう。成長し、復讐を誓った赤ん坊は、2つの呪いによって、戦いのなかで力尽きるが、その志を受け継いだ子孫たちが、何代にもわたって激戦を繰り広げ、ついに朱点童子を討ち果す。だが、新たなる（真の）敵が出現し、再び、戦乱の日々が続いていくのだった……。

前号より

「種絶」とか「交神」とか、『俺屍』ってなんかすごく難しいゲームなんじゃないの？ と思っている――

アナタに贈る超簡単!!『俺屍（オレシカ）』講座





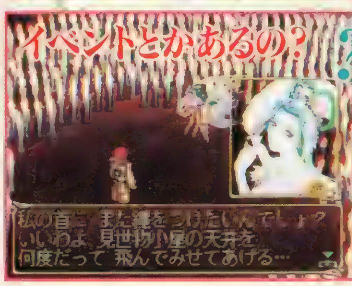
「種絶」や「交神」など、斬新な要素の数々でプレイする者を魅了する「俺屍」。やればやるほど味が出る奥の深さと、自分流で遊べる自由度の高さが最大のウリなのだ。これを聞いて、複雑そうだしボクには無理かも…、と早くも敬遠しているＲＰＧ初心者だって心配無用。煩雑なシステムをいきなり初心者に押しつけないのも「俺屍」のいいところなのだ。この「俺屍」基礎知識講座を読めば、超楽勝で理解できるぞ!!







▲イツ花の助言通り、あれこれ考える前に行動するのが一番。プレイしながら学ぼう。



CHARACTER ART FILE 1 黄川人

（キツト）は、…プレイヤーを導いてくれる…の水先案内人。…



俺の屍を越えてゆけ

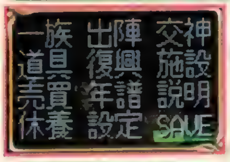
6/17 RPG	▶¥5,800　▶SCEI ▶MC(6ブロック)

RPG

越えてもなお、この物語は終わらない。



コマンド…はたしかに多い。だが!



▲コマンドは全部で12。最初は意味がわからなくても、プレイしていくうちに使えるようになるぞ。

▼それぞれの詳しい内容は「説明」で確認することができる。



いきなり表示されるコマンドの数に、最初は戸惑うかもしれない。だが、主に必要なのはこのなかの3つ。初めはすべて理解する必要は全くないのだ。まずは基本となるこの3つから理解していこう!!

主に使用するのはこの3つだけ!!

【一　族】悲願を達成するためには、冷静に己の力量を把握することが必須。あらゆる行動の要となる最重要コマンドだ!!


▲「一族」では、プレイの基本となる重要なコマンドの数々を実行できるぞ。

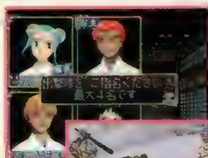
▼一族のデータはすべてここで確認できる。これを基に戦略を練っていこう。



一族のステータスの確認から出撃準備・装備の確認など、重要な指示はすべてこのコマンドで実行する。これを選ばなくては何も始めらないのだ。計画的に行動するためにも、一族の状態を逐一チェックして、出陣や交神の準備を整えよう。

【出　陣】「一族」も「交神」もすべては「出陣」の下準備。打倒・朱点童子!!

鬼の巣窟である迷宮へ出陣するコマンド。京の都を取り囲む迷宮が表示され、自由に行き先を選べるぞ。そこで鬼たちとの激戦が繰り広げられることになるのだ。移動先から帰還すると1カ月（迷宮内での選択次第ではそれ以上）が経過し、次の月の行動に進むぞ。また「討伐隊選考試合」が行われる月には、出陣の代わりに試合に参加することもできるのだ。


◀部隊の指名は「一族」で行う。


▶各迷宮で、鬼たちとの戦いに勝利せよ!!

【交　神】『俺屍』最大の独創的システム。神々と交わって優秀な子孫を作ろう!!


▲おごそかに行われる「交神」の儀。1カ月後にはかわいい赤ん坊が誕生!!

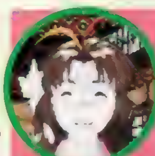
要するに神様と交わり、子どもを作るためのコマンド。戦闘で得た奉納点を消費することで、最大108の神から自由に相手を選べるぞ。神々にも能力値が設定されており、優秀な子どもを作るためには、奉納点の高い神を選ぶ必要がある。

神様も様々…


▶特定の条件を満たせば呪いから解放できる。

「交神」でお世話になる神様たちだが、初めは108柱すべてが存在していない。なかには朱点童子に付け込まれて、鬼と化している神様もいるのだ。それを解放していけば、いずれ…!?

わからなかったらイツ花がフォロー♥



わからないところがあっても、[illegible]役のイツ花が[illegible]してくれる。かなり大ざっぱだが、内容自体は的確なので、行動に迷っても彼女のアドバイスを参考にゲームを進められるぞ。


[illegible]



CHARACTER ART FILE 2 お輪&源太



▲2人の[illegible]

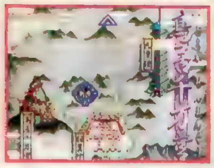
朱点童子をあと一歩まで追いつめた当代随一の強者で、主人公一族の祖。卑劣な罠によって源太は[illegible]とし、お輪は朱点童子に[illegible]れてしま[illegible]。その血を[illegible]子[illegible]が朱点童子[illegible]の最前線[illegible]うことになる。[illegible]れた[illegible]の[illegible]が[illegible]るか…。

戦闘は自分勝手につき進めェー!



▲出現する鬼や仕掛けなどは迷宮ごとに異なる。

攻め込む迷宮はプレイヤーの自由!!


▲どの迷宮を攻略するかはプレイヤー次第。気分で選ぶのも○。

序盤に出現する鬼の巣窟は、それぞれ特徴的な鬼や罠が待ち構える相翼院・九重楼・鳥居千万宮の3カ所。「俺屍」には強制的なストーリー展開は存在せず、敵のレベルもほぼ均一なので、いつでも好きな迷宮から攻略できる。例外は11・12月しか入れない大江山と、夏（6〜8月）の間だけ姿を表す白骨城の2カ所だけ。すべての場所を攻略する必要もないので、可能ならいきなり朱点童子の居城・大江山に向かうのもアリ!!

「行く」も「還る」もプレイヤーの自由!!


▲その月を示す表示の周りにあった炎が消えると、1カ月が経過する。

さらに迷宮での行動もプレイヤー次第。それぞれにボスも存在するが、戦わなくてもゲームは進行するのだ。また戦闘時以外は無条件に京へ帰還できるので、危ないと思ったら無理せず引き返せるぞ。迷宮では移動や戦闘を行うごとに時間が進み、1カ月おきに帰還するか残るかを選択することになる。

ただし 「健康」に気をつけろ!

[illegible]（HP）が[illegible]たり、[illegible]いとジワジワ[illegible]する。[illegible]った体で[illegible]けると[illegible]かりになり、[illegible]の[illegible]もあるので[illegible]


◀[illegible]

戦闘後は…

死闘の報酬は経験値と戦利品。より強[illegible]



戦勝点 [illegible]の経験値。戦闘で鬼を[illegible]合計を出撃隊の[illegible]数値が個人の戦勝点として加算される。[illegible]いかに効率良く戦勝点を稼ぐかが成長の[illegible]

奉納点 世の中への貢献度のようなもので、[illegible]で獲得した戦勝点の合計と[illegible]だけ蓄積されていく。交神のときは相手の神をこの奉納点で"買う"必要があるので、非常に重要だぞ

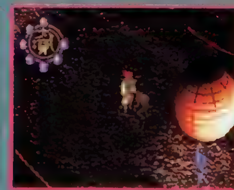
戦利品 獲得できる戦利品は、戦闘の最初に[illegible]で決定される。[illegible]巻物や指南書など戦闘でしか入手できない貴重品も存在するので、確実にゲットしていこう

ココで成長し、プレイヤーはより強くなる!

獲得した戦勝点が一定の値に達すると、心・技・体すべてのパラメータが上昇する。戦闘を重ねることに一族は確実に強くなっていくぞ。またより強い武具を獲得したり、巻物を入手して使える術を増やすことで、飛躍的に戦力を強化することも可能。戦闘で一族を強化[illegible]

戦闘の流れを簡単に説明!!

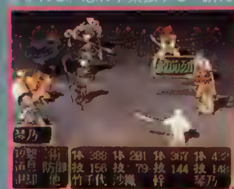
エンカウント


▲フィールド上を歩き回る敵に接触すると戦闘開始。逆に逃げ回って戦闘を回避することも可能だぞ

スロット


▲[illegible]ットによって戦闘後の戦利品が決[illegible]される。思わず緊張する一瞬だ

コマンド入力



▲そして戦闘開始。コマンド入力は敵味方を問わず素早い者から順に行えるぞ。的確に行動しよう!!

あとは Let's BATTLE!

やれば楽しい♥そのほかの要素を大公開!!

「施設」コマンドで購入できる家族の写真や美人画などは、タイトルメニューの「歴史」で確認できる。実際の攻略には関係ないが、物語をより楽しむのに欠かせない重要なもの。「俺屍」をより深く堪能できるぞ!!



[illegible]

歴代勇姿館

死んでいった者も含め、一族を様々な面からランキングした記録の図書館。歴代で誰がどの要素に秀でているかが、一目瞭然だぞ。



◀心や技などの能力値ごとに、それぞれベスト3が確認できる。交神の参考に!!



▲長寿や子沢山自慢などの一風変わったランキングも。プレイヤー同士で自慢しあうのも楽しみ方の1つだ。

家族の写真

その時点の一族の顔ぶれを様々な額縁で飾って残しておける。戦いの記念などに取っておくと、後々まで楽しめるぞ。

フレームを選んで思い出を…




◀こうすれば一族に対する愛着が、さらに高まること請け合いだぞ。

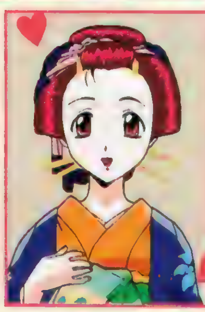
秘蔵美人画

都に集まる麗しいお姉さんたちの姿を描いた"美人画"。都が復興するに従って、購入できる種類も増えるぞ。「俺屍」の世界を理解する参考に…!?



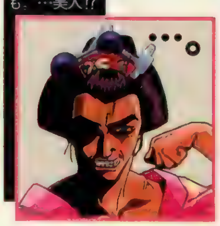
◀美麗なイラストでゲームに疲れた目の保養を。一言コメントがかなり笑えるぞ。

美人画を公開♥➡





ハズレ? ▼運が悪いと、こんな絵を買わされることも…美人!?



交神は世代交代&一族の強化!

好きな神様を選ぼう!



▲神々がズラリと勢ぞろい。誰を選ぶか迷う!?

奉納点さえ足りていれば、交神相手の神様はよりどりみどり。容姿や能力も様々の、最大108柱の神々から選べるのだ。自分の好みや戦略を考え、好きな基準で選んでいこう。優秀な一族は、死後、氏神として登録されることもあるぞ。



◀奉納点や能力値などと相談して、ふさわしい相手を選ぼう。

パラメータのバランスを考えて、より良い子どもを!



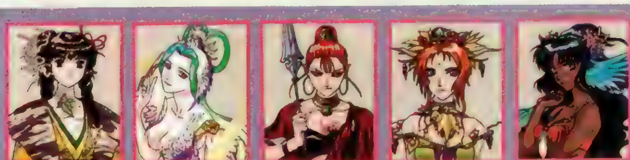
◀才能をより伸ばすか、欠点を補うかで選択も異なるものになっていく。

パラメータは3種類、属性は4種類

人も神もそれぞれ固有のパラメータを持っている。大別すると性格や奥義の習得に関わる「心」、術の威力に影響する「技」、そして攻撃力や体力などの身体能力を決定する「体」の3つで、さらにそれぞれ火・水・風・土の4つの属性が存在するぞ。交神で誕生する子どものパラメータは、両親からの遺伝で決まるのだ。戦闘で稼いだ奉納点より高位の神様と交神を重ね、一族の遺伝情報を高めていくのが「俺屍」の課題といっても過言ではないぞ。

神様も様々…

「俺屍」に登場する神様は数が多いだけでなく、個性も多彩。全員が固有のイラストと遺伝情報を持ち、なかには物語に関わってくる神様もいる。キミは何人に会えるかな!?



108柱の神がキミを待っている♥

メモリーカードでさらに広がるキミだけの一族!!

養子

一族のデータを他人にわけることもできる。[illegible]一族に欠けた才能を[illegible]できるので、重宝するぞ。



分社

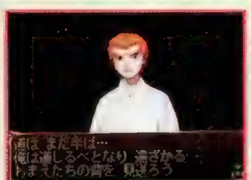
一族の氏神を分けることも可能だ。自分だけの神様を友だちに伝えることで、友だちから崇めてもらえる!!



イベントはキミ自身が作るもの!

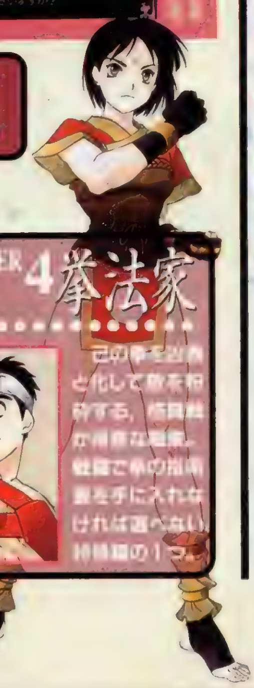


◀台詞の端々から緻密に設定された背景を読み取ることも可能。



◀この悲しみは、決して無意味なものではないのだ。

「俺屍」の作中では「朱点童子を倒す」などの最終目的があるだけで、そこまでの決まった道筋など存在しない。強制イベントの連続による誘導型RPGに慣れたユーザーは、最初はかなり戸惑うことだろう。でも「俺屍」のイベントとは一族の1人1人が生涯を通じて刻む戦いの軌跡であり、そこからプレイヤー自身が感じ取るものであると気付いた辺りから、このゲームはがぜん面白くなってくる。この麻薬的な魅力を1人でも多くのユーザーに味わってほしい!!



CHARACTER ART FILE 4 拳法家



己の拳を[illegible]と化して敵を[illegible]する、[illegible]で拳の[illegible]を手に入れなければ選べない特殊職の1つ。

イツ花と歩む電撃一家 復興絵巻 その2



Birth Day♥



▲イツ花の"お尻が美しい"との言葉から、美尻→聖と命名。

交神の儀によって、また新たに電撃一族に勇士が誕生。元気な男の子で、父親の後を継いで剣士を目指す。

初めての戦い



▲電撃一族は必殺技の「雷電」を武器に、見事に優勝を果たす。

父親から指導を受け、剣の奥義も継承した聖の初陣は、いきなり選考試合。その後も出陣を重ね、成長。

連戦、また連戦



▲数々の鬼を打ち倒し、封印された神も次々と解放していく。

新たな敵との激戦を経て、聖は今や一族最強の剣士に。他界した当主の後を継ぎ6代目竹千代を襲名する。

初めてのトキメキ



▲奮発して高位の神を相手に選ぶ。おまけに美人とくれば…♥

やがて自らの老いを自覚した聖は、一線を退いて次代の育成に専念。その才能を残すために交神の儀に臨む。

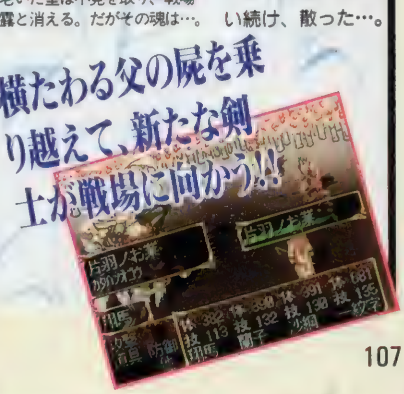
そして戦いに死す



▲老いた聖は不覚を取り、戦場の露と消える。だがその魂は…。

優秀な若手も育ち、ようやく聖の役目が終わるときがきた。だが彼は休まず最後まで戦い続け、散った…。

横たわる父の屍を乗り越えて、新たな剣士が戦場に向かう!!



『横浜最速伝説』を追い、バトルエリアはさらに拡大!! 強者の集うHAKONE大公開!!



いよいよ発売が目前に迫った「レーシングラグーン」。今回は、走り屋たちの聖地ともいうべきスポット「箱根」、そして今まで明かすことのできなかったシステムの新情報を大公開！楽しさもますます加速するのだ。

Racing Lagoon
レーシングラグーン
6/10 RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア
▶MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、DS（AC非対応）

走り屋たちの聖地 HAKONE

レーシングラグーンの舞台は横浜だけにとどまらない。ここで紹介している「箱根」や「東京」へも足を伸ばし、「横浜最速伝説」の謎を追うことになる。当然、赤碕の訪れるその先には、B.L.R.のライバルチームや走り屋が待ち受けているのだ。


◀箱根エリアのマップは、カーブがとても多い

B.L.R.（ベイラグーンレーシング） vs D.D.（ドリフトダンサーズ）

箱根を訪れたB.L.R.。そのB.L.R.を待ち受けていたのは、地元で活躍する走り屋チーム、D.D.（ドリフトダンサーズ）だった。ここで赤碕たちは、D.D.とのチームバトルという、手荒い歓迎を受けることになる。



▼▶慣れないコースに[illegible]



▲走り屋同士の勝負は走りでつけるしかない。それが初めてのコースだとしても!!

峠コースの連続!!

箱根はアップ・ダウンと、きつめのコーナーが連続する峠道がバトルコースだ。ドリフトを駆使しないと、相手に勝利するのは難しいだろう。

「最速伝説」のカギを握る男たち



高橋九弐輝

伝説の生まれた当時を知る男。「最速の男」に勝つため、自分のマシンをチューンし続けている。



織田真学

箱根エリアの「眠れる皇帝」。高橋とは昔からの知り合いで、伝説の真実を知っていると思われる。



等々力鳥司

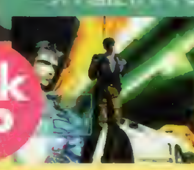
最速伝説についての話になると、どういうわけか口が重くなる。現在は、走り屋を引退している。



加東源児

D.D.のメンバーで「3京の黒い悪魔」と呼ばれている。横浜まで一人で遠征してくる理由とは？

Pick UP



東京ではC-1 RoadStarsという、走り屋チームが登場。コイツらは敵か味方か？

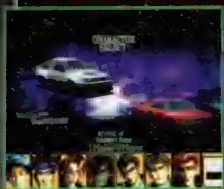
3rd KEIHINの黒い悪魔!!
未知のエリア、人物はまだまだ登場!!



新情報 NEW Information キミの走りを一層楽しくする新着情報!!

『レーシングラグーン』には、通常では考えられない、斬新なシステムや、ゲームクリア後も友だち同士で楽しめるモードといった、RPGの枠を超えたシステムが採用されている。「横浜最速伝説」の謎を解くという本編以外にも、レースバトルのみを楽しむモードやポケステ対応などお楽しみ要素も盛りだくさんなのだ。

SYSTEM 2WARRIORS Battle MODE


▲主人公以外のキャラと、その愛車も使用可能。

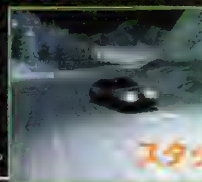
このモードは、ゲーム中にプレイヤーが改造したマシンで、2P対戦ができるモード。本編で走ったことのあるコースが、このモードでも次々に使用できるようになっていくのだ。また、画面分割も、タテとヨコの2種類が用意されている。


タテ分割


ヨコ分割

COURSE SNOW DOWN HILL

本編に登場するコースの新情報はコレ! なんと雪道でのバトルがあることが判明!! 当然、スタッドレスタイヤなど、雪道ならではのカスタマイズが必要だ。



スタッドレスタイヤ装備

PARTS カーナビゲーションパーツ

「カーナビゲーション」パーツ。これは走行中にコースの先のコーナーなどを知らせてくれる便利なパーツだぞ。


▲カーナビの性能にも優劣がある。


◀カーナビがあれば、カーブを矢印で表示!

約500種類ものパーツを駆使して17,000通りの改造に挑戦!!

『レーシングラグーン』は、「マシンコンプリート」で数多くのパーツを組み合わせることによって、プレイヤーの個性を活かしたマシンセッティングが可能だ。しかも、パーツと車種を自由自在に組み合わせて、この世に存在しないようなマシンを造り出すこともできる。ゲーム内では、プレイヤーが創造主なのだ。

●憧れのアノ車も改造できる!?

憧れのスーパーカーだって、自由自在に改造できる。改造しだいでは、ベース車以上のモンスターマシンを造り出せるぞ。

Scuderia


▲ヨーロッパの匂いが感じられるフォルム。まさにスーパーカーと呼ぶにふさわしいマシンだ。

SOUTHER


▲一時話題を独占したスーパーカーにそっくり。この車のドアもガルウイングだったりして。

Highway Star

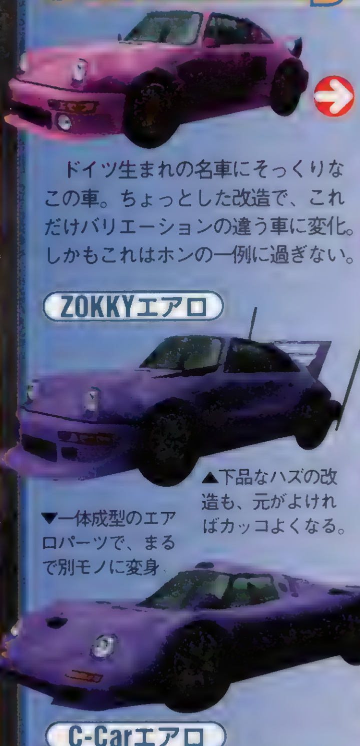

▲スタイリッシュな外見と、パワフルな走りをあわせ持つモンスターマシンがコイツだ。

Black Dragon

▼凶暴な匂いさえ感じさせる究極のマシン。全体からにじみ出るパワーは隠しきれない。



Germany-RS 改造例(一部)



ドイツ生まれの名車にそっくりなこの車。ちょっとした改造で、これだけバリエーションの違う車に変化。しかもこれはホンの一例に過ぎない。



▲下品なハズの改造も、元がよければカッコよくなる。

▼一体成型のエアロパーツで、まるで別モノに変身

▼パーツを組合わせれば、さらに強力なマシンへ改造可能。

総登場車種は40種!!

発売直前！ 今回は注目の「モンコン大会」をピックアップ!!

「スペクトラルフォース」シリーズの流れをくむRPGということで、ファンの注目を集めている「モンスターコンプリワールド」。間近に迫った発売日に備え、気になる情報をしっかりチェックしておこう！



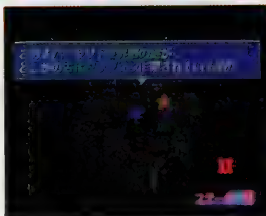
MONSTER（モンスター）コンプリワールド

モンスターコンプリワールド

5/27 RPG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC(4ブロック)、PS(6ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

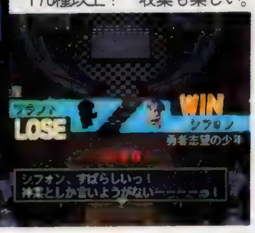
最強の「リーダー」を決めるモンコン大会の秘密に迫る！

ＣＤから発見されたダンジョンを冒険したり、モンスターを仲間にして鍛えたりと、バラエティに富んだ内容が魅力の『モンスターコンプリワールド』(以下『モンコン』)。今回はゲームの大きな楽しみの１つである、鍛えたモンスターの実力を試せる「モンコン大会」について詳しく解説するぞ！



▲洞窟や遺跡など、多彩なダンジョンでの冒険を楽しめる。

▼仲間にできるモンスターは170種以上！　収集も楽しい。





◀ダンジョンを冒険して仲間のモンスターを増やし、戦闘で鍛えてモンコン大会に挑戦するのだ。



CHARACTER FILE ①

シフォン

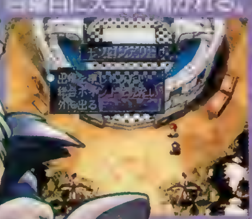
モンスターと心を通わせることができる、このゲームの主人公。快活な性格。

勇者志望の主人公

モンコン大会の秘密 ①

モンコン大会は毎週日曜日、アリーナで開かれるんだ！

モンコン大会は、モンスターを育てる「リーダー」と呼ばれる子どもたちが、その強さを競う武闘大会。大会にはC～Aまで3つのランクがあり、レベルが最も低いCランクは毎週、Bランクは第2と第4、Aランクは月の最後の日曜日に大会が開かれる。最初に参加できるのはCランクの大会のみで、優勝すれば上位の大会に挑戦できるようになるぞ。

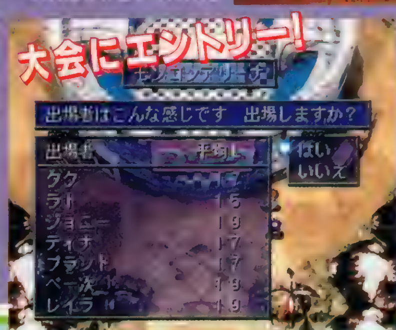


◀村のモンコンアリーナで大会は行われる。[illegible]

●マイルームで□□

▶[illegible]





◀[illegible]

モンコンバトルの基本システムをチェック！

プレイヤーは、仲間のモンスターの中から6体を選んでパーティを編成し、そのパーティでダンジョンやモンコン大会でのバトルを戦うことになる。ただし、戦闘に参加できるモンスターは同時に3体まで。残りの3体は待機していて、味方がピンチのときや、倒されたときに交代できる。編成がとても重要なのだ。

●基本は前衛同士の一騎討ち

戦闘に参加しているモンスターは、さらに前衛1体、後衛2体に配置される。そして、前衛のモンスターは相手の前衛と直接戦い、後衛のモンスターはそれぞれの支援効果で、前衛をフォローすることになるぞ。前衛と後衛はいつでもチェンジが可能だ。



◀モンスターの前衛と後衛の配置は、プレイヤーが自由に設定できる。前衛の能力はもちろん、後衛の支援効果も勝敗を左右するぞ。

●「モンコン玉」が勝負の鍵

戦闘中はターンごとに、「モンコン玉」と呼ばれる玉が味方と敵のパーティに補充される。このモンコン玉を消費して使うモンコン技で、モンスターは敵にダメージを与えられるぞ。威力が大きなモンコン技ほど、モンコン玉の消費は多くなるのだ。

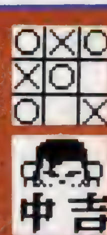


◀プレイヤーが選択した技に必要な数の玉がそろうまで、味方のモンスターはなにもできない。玉の配分を考えて戦う必要がある。



「ポケステ」のミニゲームでモンスターたちを鍛えることもできるんだ！

街の究極流鉄魂道場では、ポケステにモンスターを1体だけダウンロードできる。ダウンロードしたモンスターは、○×ゲーム（画面写真参照）で経験値を稼げるぞ。それ以外にも、モンコン図鑑の閲覧や、占いなどで楽しめる。





モンコン大会の秘密②

大会でのバトルは、ダンジョンの戦いとは一味も二味も違うぞ！



モンコン大会で戦うモンスターたちは、敵リーダーの指示に従って統率の取れた戦法で攻めてくる。こちらもそれ相応の作戦を立てて戦わないと、勝利することは困難なのだ。戦略性に富んだバトルを堪能できるぞ！



モンコン大会の秘密③

モンコン大会で優勝すると、トロフィーと賞品がもらえるわ！





優勝賞品をゲット！

なみいるライバルたちを破って大会に優勝すると、大会のランクに対応した賞品と、トロフィーがもらえる。優勝トロフィーはマイホームに飾られていくので、戻ってくればいつでも見ることができるぞ。あらゆる大会のトロフィーを獲得することも、ゲームの大きな目的の1つだ。





『ちっぽけラルフの体験版』がGETできる。急げ！

下の引換券を持って、下記の協力店でラルフの体験版をゲットしよう。体験版だけのスコアアタックもやるぞ！ランキングに入ると豪華賞品をプレゼント！詳しくは体験版を見てね。

※体験版は無くなり次第終了とさせていただきますのでご了承下さい。

■全国
イトーヨーカ堂
　プレイステーション
　取扱店

■北海道
メディアシティＢＯＭ
　釧路店／川沿店

■青森県
ｍ－cube 十和田店

■宮城県
ラオックス 仙台店

■福島県
メディアシティＢＯＭ
　福島店

■栃木県
　キンコン館　本店

■群馬県
ファミコンショップ桃太郎
　玉村店
ゲームシティ 1001

■埼玉県
カメレオンクラブ
　川口グリーンシティ店
カメレオンマックス
　せんげん台店
ジョイフルクラブ
　笹目店
スーパーソフトボックス
　せんげん台店
ソフマップ
　ギガストア大宮店
ファミコンショップ桃太郎
　狭山ヶ丘店／行田店
　川越新宿店／川越店
　北坂戸店／本川越店
プリズムランド
　加須店
メディアシティＢＯＭ
　深谷店
ラオックス
　熊谷店／入間店

■千葉県
メディアバレー　千葉店
ヨドバシカメラ　千葉店
ラオックス
　ポートスクエア千葉
　市原店
ディスクユニオン
　ピュウ柏店

■東京都
ＡＬＩＶＥ　竹の塚店
ＭＥＤＩＡＬＡＮＤ
　秋葉原店
Ｔ－ＺＯＮＥミナミ
　ゲームプラザ
アイワールド
　東大和店
カメレオンクラブ
　千歳烏山店
　武蔵小山店
キュービック 高砂店
ソフマップ
　本店１Ｆ／１１号店
　１３号店／新宿１号店
　ギガストア町田店
ダイシン
　メディアプラザ
トップボーイ
　聖蹟桜ヶ丘店
　多摩カリヨン館店
　府中さくら三番館店
ナカウラ
　あんこうゲーム館
ビックカメラ
　池袋本店
　渋谷ハチ公口店
　渋谷東口店
　池袋東口店
ファミコンショップ桃太郎
　八坂店
プリズムランド
　千住店
メッセサンオー
　本 店
メディアシティＢＯＭ
　旭町店
メディアバレー　町田店
ヤマギワ
　ソフト館／世田谷店
ヨドバシカメラ
　新宿西口本店／上野店
　新宿西口大ガード店
　新宿東口店／町田店
ラオックス
　ザ・コンピュータGAME館
レンタルＢＯＭ
　町田・小川店
わんぱくこぞう
　経堂店
新星堂 HYPERPOP
　吉祥寺店

■神奈川県
ＴＳＵＴＡＹＡ
　シティモール店
　大井町店／東海大学前店
　東大竹店／二宮店
　本鵠沼店／螢田店
アイワールド
　相模原店
いせや　川崎プレイQ店
おもちゃのピアこばやし
　バザール金沢文庫店
カメレオンクラブ
　相模原店
トップボーイ
　横須賀中央パートⅡ店
　横須賀中央店
　戸塚西口店
　港南台店／逗子店
　大船店／大和店
　鶴見西口ｆｕｇａ店
ファミコンショップ桃太郎
　原当麻店
ビックカメラ
　横浜西口店
ミュージックショップハーブ
　湘南台西口店
　湘南台東口店
　長後店
横浜そごう
ヤマギワ　横浜店
ヨドバシカメラ
　京急川崎駅前店
　京急川崎店
ラオックス
　横須賀店／港北店
　ザ・コンピュータ
　GAME館 厚木
わんぱくこぞう
　たちばな台店

■新潟県
ＣＯＭＧ！
　亀田店／吉田店
　近江店／五泉店
　糸魚川店／小出店
　小針店／新津店
　新発田店／水原店
ソフマップ
　ギガストア新潟店

■富山県
グルーヴ！
　金沢本店／富山堀川店

■岐阜県
ドキドキ冒険島
　今渡店
ファミコンランド
　ハッピーほづみ店
　大垣バイパス店
　大垣店
ＭＡＧ　ＭＡＲＴ
　羽島店
ファミックス
　岐南店

■静岡県
グルーヴ！　浜松高丘店
ドリーム　本店

■愛知県
Ｆａｍｍｙｓ
　阿久比店／共和店
　太田川店／知多朝倉店
　当知店／半田インター店
　半田駅前店／富木島店
　名港店／鳴海店
グルーヴ！
　ミユキモール庄内通店
　高蔵寺店
サウンドベイ
　ベルコート店
　植田店／南陽通店
ファミコンランド
　アピタ港店／一宮北店
　稲沢桜木店／稲沢小池店
　岩倉店／江南店
　森本店／尾西三条店
ＭＡＧ　ＭＡＲＴ
　池下店／杁中店
　平安通店／当知店
　津島店／高蔵寺店
　江南店／一宮店
メディアシティＢＯＭ
　牧野店
ヤマギワ　メルサ店
ヤマギワソフト
　ナディアパーク店

■三重県
メディアベイ
　鈴鹿ハンター店

■大阪府
ＴＶパニック
　あべの店／茨木店
　高槻店
カメレオンクラブ
　あびこ店
ゲーパラメッチャ
　あべのベルタ店
ソフマップ
　大阪３号店
　大阪４号店１Ｆ
　大阪７号店１Ｆ
トキオ
　なんばウォーク店
なかよし
　ナインモール店
　なんなんタウン店
　なんばウォーク店
　ホワイティウメダ店
マナソース　関大前店
ヤマギワ　大阪店
ワンダーパニック
　山田東店／池田店
　豊中店
紀伊國屋書店
　梅田本店ゲームコーナー

■兵庫県
ＴＶパニック　三宮店
カメレオンクラブ
　播磨店
ソフマップ
　ギガストア神戸ハー
　バーランド店
わんぱくこぞう
　甲子園店／西宮店
　東灘住吉店

■奈良県
ワンダーパニック
　たわらもと店

■島根県
カメレオンクラブ
　益田店

■岡山県
d'click　青江店
わんぱくこぞう
　岡山西口店／岡大店
　高柳店／平島店
　妹尾店

■広島県
ゲームアーク
　因島店／呉店
　三原店／三次店
　三之丸店／松永店
　焼山店／竹原店
　東広島店／尾道店
　福山蔵王店
ソフマップ
　ギガストア広島店

■山口県
カメレオンクラブ
　下松店／新下関店

■徳島県
カメラのキタムラ
　鳴門・黒崎店

■愛媛県
わんぱくこぞう
　伊予三島店／西条店

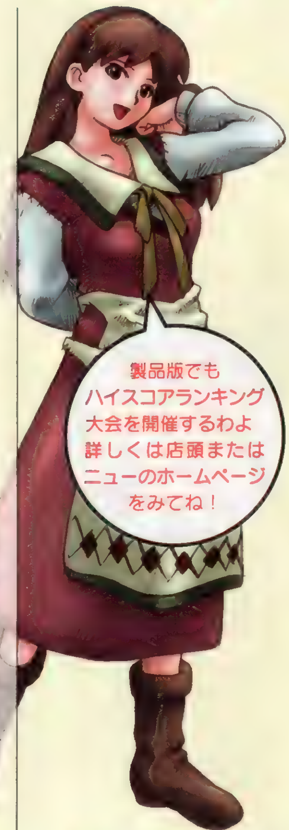
■福岡県
メディアシティＢＯＭ
　上津店

■長崎県
サウンドベイ　壱岐店

■熊本県
レンタルＢＯＭ
　熊本・御領店
　熊本・東バイパス田迎店

■大分県
わんぱくこぞう
　宇佐店／中津店

■宮崎県
メディアシティＢＯＭ
　江平店
レンタルＢＯＭ
　宮崎・南宮崎店



ホームページアドレス
http://www.new.co.jp

ちっぽけラルフの大冒険　体験版引換券
引換はお1人1通までとさせていただきます。

コピーしてから切り取ってお使い下さい。

株式会社ニュー
〒277-0005
千葉県柏市柏2-6-17
染谷エステートビル3F
TEL：0471-60-1131


PlayStation
ChatNoir
a guarantee for software that won't wear
麻雀悟空
天竺99
この緊張感がたまらない。
あの正統派麻雀が1,800円で新登場!!
麻雀ゲーム業界で圧倒的な実績を誇るシャノアール。名作「麻雀悟空 天竺」がリニューアル。
6月3日発売予定
●麻雀卓のグラフィックを一新。牌がより大きく見やすく。
●業界最強を誇る思考ルーチンを搭載。
●オープンリプレイ機能の搭載はイカサマ無しの証拠。ズルが無いからこそ、ここまで見せられる。
●多彩かつ自然な打ち筋を誇る対戦相手と卓を囲めば、実戦さながらの緊張感が味わえる。
●最初はやさしく…、段位が上がることに相手が本気を出してくる。あなたの実力に応じた適度な強さの相手と対戦が楽しめる。
ノコリ 24
ツモ
オープンリプレイ中の対局画面
麻雀修行に出たあなたは、ルールや大会形式、対戦相手の異なる6カ国を巡る。敵は百戦錬磨の強者ばかり。規定の成績を上げて昇段を重ね、究極の段位である名人位を目指せ。
110/120
開発・発売：株式会社シャノアール
〒158-0081 東京都世田谷区深沢5-15-15 TEL.03-3702-0598（ユーザーサポート）
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



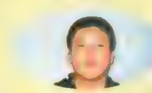
ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
(株)カプコン



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
(株)セタ



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山木秀治くん
(株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田善彦くん
(株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



精霊石を手にした少年が

全SSユーザーを魅了したRPG超大作『グランディア』がついにPSに登場。今回はシステムや世界観を含めたゲーム全体をバッチリ紹介するぞ！

グランディア
GRANDIA

●グランディア:ゲーム アーツ／ESP
●RPG:6月24日発売(CD2枚組):¥5,800(税別)
●MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(ブロック数未定)

ゲーム アーツが贈る超大作RPGを徹底チェック!!

はるか昔の神話が現実に変わるとき、1人の少年が壮大な冒険の扉を開ける！ かつてSSで大ヒットした超大作RPGが装いも新たにPSに登場。「グランディア」は誰もが一度は夢見る"冒険"をテーマにしたファンタジックRPG。この夏、最高のグラフィックと最高のシナリオを兼ね備えたこのゲームが、キミを壮大な冒険へと導いてくれるぞ!!


▲RPGの王道を行く、笑いあり涙ありの痛快冒険活劇。それがこの「グランディア」だ！

『グランディア』はこんなゲームなのだ!

'97年12月にSSで発売されるやいなや、ユーザーから圧倒的な支持を受けて大ヒットしたRPG。さらにCESA大賞'97優秀賞、第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー準グランプリを受賞している傑作RPGなのだ。


◀SSユーザーの間では、いまだに根強いファンを持つ（写真はSS版）。

キャラクター Character 魅力的なキャラクターを一挙大公開!



やあ、はじめまして。おいらの名前はギド。ここでは個性豊かなキャラクターをバッチリ紹介していくよ！

ギド

ウサギの格好をしたモゲ族の商人で、お金にはうるさい性格。だが、博識で何でも知っている。世界中を旅していて、ジャスティンと色々な場所で出会うことになる。



元気一杯の冒険少年

ジャスティン

この物語の主人公。パームの街で母親のリリィと2人暮らしをしている。冒険者だった父の形見である「精霊石」を大事に持っている。性格は元気でお人好し。



才色兼備の冒険者

フィーナ

物語のヒロイン。新大陸のニューパームの街で冒険者をしている。喜怒哀楽のはっきりした、明るく活発な性格が特徴。また、冒険者としての腕前は超一流。



いつも元気な名コンビ

スー&プーイ

スーはジャスティンの幼なじみで、おしゃまで元気な女の子。プーイはジャスティンの父親が生前見つけてきた不思議な生き物で、現在はスーのペット。



勇猛果敢なダイトの騎士

ガドイン

ジャスティンが冒険の途中で出会う屈強な戦士。見る者を圧倒する巨体と一撃必殺の剣技を持つ。寡黙で自らのことはあまり語らないが、本来は優しい性格の持ち主。

繰り広げる壮大な冒険ロマン!!



World（ワールド） 細部まで練り込まれた美しい世界観

神話と現代……この対照的な時代が「グランディア」の世界の礎となっている。冒険を続けるにつれて刻々と変化するこの世界を描くために、膨大なイメージボードと大量の設定資料が作成された。根幹となる神話体系や産業革命期の描写はもちろん、都市から遺跡へ、港から平野へとめまぐるしく変わる冒険の舞台1つ1つにも、詳細な設定が存在する。圧倒的な「存在感」。これは「グランディア」に欠かせないものであり、大きな魅力の1つでもあるのだ。


▲イメージボードの一部。緻密な描写により世界観を構築している

エンジュール神話

パーム文化圏に伝わる創世神話。はるか昔、人間の代表である「光翼人」は、「精霊」と契約を交して「精霊石」を手に入れた。そして光翼人は精霊石を使い、エンジュールに導かれながら永い繁栄の時を迎える。しかし、その繁栄の時代が終わると精霊石は砕け、光翼人は姿を消してしまう。そして、その後に現在の人間の時代が始まったとされている。


◀光り輝く翼を持つ「光翼人」。それほど繁栄しながら消えてしまった理由はまったくの謎になっている。

鉄と蒸気が支配する現代

現在の人間の世界は、120年間続いた大航海時代を経て、鉄と蒸気に象徴される産業革命時代に突入していた。陸では蒸気機関車が、海では蒸気船が主な交通手段になっている。大航海時代に「世界の果て」が発見され、蒸気産業が飛躍的に発達したことで、少年たちの夢は「冒険者」になることから「蒸気機関士」になることに変わりつつある。


◀産業革命による蒸気機関の急速な発展は、交通だけでなく、軍事面にも多大な影響を与えているのだ。





Story ストーリー

ここを読めば序盤のストーリーがバッチリわかるよ。

冒険の序盤を完全フォロー!

1 パームの街

すべてはこの街から始まった

★ガンツとの決闘

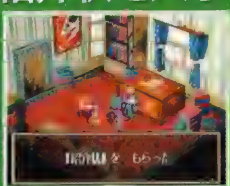
冒険に憧れているジャスティンは、スーやガンツと一緒に冒険ごっこに夢中。しかしやんちゃが過ぎたらしく、街の人に怒られてあえなく冒険ごっこはおひらきになるのだった。



▲負けたらスーがガンツの子分になるらしい。スーピンチ!

★博物館で紹介状を入手

リリィから、館長が呼んでいたと聞いて早速博物館に行くジャスティン。館長は、神話に興味津々だったジャスティンのために、サルト遺跡への紹介状を用意してくれたのだ。



▲紹介状があれば、念願のサルト遺跡に行くことができるのだ

2 サルト遺跡

遺跡の奥でジャスティンが目にしたものは!?

★立ちはだかる3人組

スーとジャスティンは、ガーライル軍が発掘調査を行っているというサルト遺跡に出発する。紹介状を手に早速入口へと向かうジャスティンたち。すると目の前にミオ、ナナ、サキが現れて紹介状を破り捨ててしまう。どうあっても一般人は入れないつもりらしい。しかし、これにめげずにジャスティンたちは、遺跡の奥深くへと忍び込んで行くのだった……。



◀徹底的に紹介状を破る3人娘。命令とはい

★リエーテとの運命的な出会い

3人娘の目を逃れたジャスティンたちが、遺跡の奥のほうに進んでいくと、大きな顔の形をした遺跡が姿を現す。精霊石の力で遺跡の奥の部屋に行くと、いきなり部屋全体が光りだし、リエーテと名乗る少女が現れるのだった。リエーテは「東のアレントに向かいなさい」と言い残し消えてしまう。こうしてジャスティンのアレントを目指した大冒険が幕を開ける!



◀意味深な言葉を口にするリエーテ。一体何者なのだろうか?

旧大陸マップ



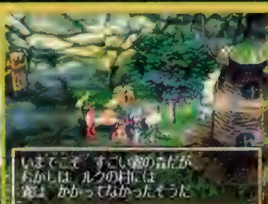
グランディア世界紀行

未知の冒険が待ち受けるフィールドをチェック!

「グランディア」の世界には、様々な土地に街やダンジョンが存在している。亜熱帯の土地もあれば極寒の土地もあり、そこに住んでいる人々は独自の文化を形成しているのだ。ここでは、世界各地に点在する名所をいくつかピックアップして紹介していくぞ

ルクの村





◀▲霧の樹海の奥にある亜人の集落。村人は光神と呼ばれる神を崇拝していて、穏やかな性格をしている。

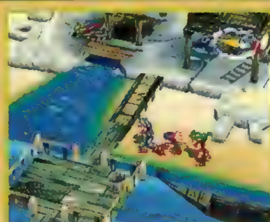
飛竜の谷





◀▲ダイトの村のそばに位置する深い谷。巨大な植物が生い茂っているので、雰囲気はジャングルに近い。

ダイトの村



▲美しい海辺の漁村。しかし最近は毒の雨が降るせいで魚の量が減っている。



▲村長に不吉なことをいうガドイン。

ツインタワー



▲世界の果ての先にある遺跡。謎が多くまだ入口すら見つかっていない。



▲内部には巨大な光翼人像が多数存在している。

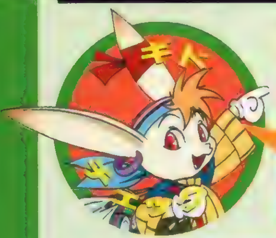
雨月の塔



▶ダイトの村の付近に位置する、正体不明の不気味な塔。



▶塔内部には敵も多く、中には巨大なモンスターも棲息している。



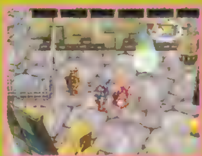
System（システム）

ここでは『グランディア』の世界を構成している3つのフィールドと、それに関係する便利なシステムを併せて紹介するよ！

広大な世界は3つのフィールドで構成されている

街フィールド

エリアマップ上にある街や村に入ると、街フィールドに切り替わる。街フィールドは多くの人々や、お店などに代表される室内フィールドが存在している。街によっては蒸気船や蒸気機関車の発着場が設置されていることもあるぞ。



▶街にはセーブポイントも存在するのだ。



◀街フィールドを真上から見れる便利なもの。

室内フィールド

街フィールドに数多く存在するフィールドがこれ。例を挙げるとお店や民家、ボスの部屋といったもの。お店や民家ではアイテムの売り買いや、情報を仕入れることができるし、ボスの部屋ではボスとの戦いに突入するのだ。



▲お店も室内フィールドの1つ。街に来たら必ず寄っておこう。

ダンジョンフィールド

街や室内フィールドから出ると、ダンジョンフィールドに切り替わる。基本的にダンジョンフィールドはお店や人が存在せず、常に敵が徘徊しているフィールドだ。従って、敵との戦闘はこのフィールドで行われることになる。



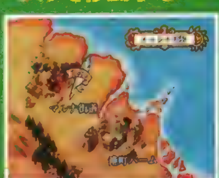
▶ここには何か仕掛けが隠されているぞ。



◀フィールドでの位置を真上から確認できる。

ONE POINT　エリアマップ上はカーソルで移動する

別の地域に移動するときはエリアマップに切り替わる。このマップでは移動できる地名が表示されるので、行きたい所にカーソルを合わせればOK。



▶移動できる地名が明るく表示される。



Battle（バトル）

ここでは、戦闘の流れを順を追って紹介するよ。ここでしっかり予習しておけば、敵と遭遇してもあわてずに対処できるのだ。

敵との遭遇から戦闘までの流れを紹介!!

I フィールド上で敵と遭遇

敵はダンジョンフィールドを移動していて、敵に接触すると戦闘になる。また敵の横や後ろから接触すると、戦闘開始時に先に動くことができるぞ。このため、できるだけ敵に気づかれないように近づいて接触することがかなり重要なのだ。



▲敵が赤く光ると見つかった合図。見つからないように近づくのがベスト。

II 戦闘に突入！

戦闘は基本的にリアルタイムで進み、武器や魔法の決定などをするときのみ時間が止まる方式だ。敵に正面から接触すると、戦闘開始時に敵とほぼ同時に動くことができるが、敵に横や後ろから接触されると、不意討ちを受けてしまう。不意討ちは味方の行動が大幅に遅れるので要注意だ。



▲戦闘は敵味方入り乱れてリアルタイムで動くぞ。



◀不意討ちは戦闘でかなり不利になってしまう。

III 戦闘に勝利！

戦闘に勝つと、戦闘結果画面になる。ここでは、武器や魔法の熟練度を示すスキルや経験値などをチェックできるのだ。武器や魔法のスキルは、キャラの成長に関係しているので、重要な情報が詰まった画面ともいえる。



◀キャラがレベルアップすると、顔の表情が変化して教えてくれるぞ。

戦闘の魅力はまだまだある！　というわけで…

なんと！『グランディア』体験版をプレゼント!!

本編発売に先駆けて配布された「グランディア体験版」を30名様にプレゼントするぞ！　この体験版はプレイ可能な本編の一部と、3つのCGムービーが収録されているかなりお得なもの。応募要項は欄外を参照して下さい。ご応募待ってまーす！



◀本編の雰囲気をひと足先に味わえるまたとないチャンス！

COMING UP NEXT ISSUE　次回は戦闘を徹底解剖！

上では戦闘の流れをザッと紹介したが、『グランディア』の戦闘の魅力は、魔法や技を含めまだまだたくさんあるのだ。そこで次号は戦闘システムを徹底解剖し、その魅力の核心に迫っていくぞ。期待して待っていてほしい。See you next issue！



◀技や魔法の威力は絶大で、かなり重宝するぞ。次号必見！

「グランディア体験版」の希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305（株）メディアワークス・DPS「グランディア体験版」係まで応募してください。なお当選者の発表は商品の発送もってかえさせていただきます。





●全キャラ、「しゃがみカウンター攻撃」がプラス、更に最終奥技が二つ! ●新システム、全ての攻撃がキャンセルできる「スーパーラッシュ」が追加! ●体力ゲージが二本になり、一定時間で回復する「タウンゲージ」が追加! ●新ゲームモード、「アーケードモード」「トレーニングモード」が追加! ●新キャラクターが一人追加!どんなキャラかはお楽しみ!

5月27日(木)発売

●標準価格5,800円(税抜) ●SLPS 02074
●イラスト:細雪 純 ©1999 FamilySoft Co.,Ltd.

ぽむといっしょに、冒険に行こう!!

●ほのぐら~い妖しい森には、高いたか~い山脈など、大陸には自然がいっぱい!この大陸を西に東にポムを探して冒険にいっしょに出かけようよ!!



Community POM
こみゅにてぃぽむ
●想い出を抱きしめて●

●わくわくドキドキのアクションRPGと、すくすくハラハラの育成シミュレーションがひとつになったよ!
さあ、君もあたしといっしょにぽむを探して元気に育てようよ!!
●家族みんなで遊んで欲しいから、価格がお安くなって再登場!!!

●ジャンル:アクションRPG+育成SLG
●SLPS 02116 ●標準価格:¥3,800(税抜)
●6月24日発売予定 ©1999 Family Soft Co.,Ltd.

●当社ゲーム「あすか120%」シリーズでサウンドを担当した与猶氏が結成した「MOTLEY」ライブ開催のお知らせ!!

MOTLEY 7th Live in APICA
~さわれるおんがく~
1996.6月5日〈土〉

■開場:PM6:20 ■開演:PM7:00 ■金額:前売¥2500/当日:¥2800 ■場所:CLUB APICA(アピカ) 担当:掃本(ホキモト) ■詳しくは下記のホームページで
■MOTLEYホームページ:http://www.jah.ne.jp/˜yonao/

PlayStation

●お問い合わせ先:株式会社ファミリーソフト〒178-0063東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号
■ユーザー対応電話:03(3924)5435 ■FAX:03(3978)3498 ※http://www.familysoft.co.jp/

Family Soft



PlayStation
ルナ2 〜エターナルブルー〜
LUNAR 2
ETERNAL BLUE
愛と勇気と冒険の正統派ファンタジーRPG、
プレイステーションでついに発売!!
初回特典
描き下ろしポスター
プレイステーション専用RPG
99年5月27日発売!!
CD3枚組/価格6800円(税別)
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
the Best
ルナ〜シルバースターストーリー〜
LUNAR
SILVER STAR STORY
好評発売中 価格2800円(税別)
オール・ザ・ルナ
LUNAR
ハイパーアプリケーションズ
CD-ROM
パソコン用CD-ROM Windows95／98対応
7月上旬発売予定 予価5800円(税別)
スニーカー文庫最新刊
LUNAR2 エターナルブルー レミーナただいま修業中!
原案：重馬敬 著者：細江ひろみ イラスト：船戸明里
絶賛発売中 価格540円(税別)
あすかコミックスDX 最新刊
ルナ2 〜エターナルブルー〜
原作：重馬敬 著者：成瀬かおり
好評発売中 価格580円(税別)
©1994 GAME ARTS ©1998,1999 角川書店／ESP／GAME ARTS／VANGUARD
ESP
角川書店

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 6/11

ポケットダンジョン

■SCEI■発売中■¥2,800
■RPG■必要ブロック数15

マップ攻略スタート!
地下4Fまでは、これでパーフェクト!!

ポケステ初の本格的RPG『ポケットダンジョン』がついに発売されたぞ。さっそくポケステにダウンロードして、寝食を忘れて遊んでいる人も多いのでは？　だが『ポケダン』のダンジョンはかなり手強いので、つまずく人もいるかもしれない。そこで今回は『ポケダン』発売記念大特集として、序盤の地下４Ｆまでを完全攻略!!　マップの把握が不可欠なゲームだけに、このマップを参照すれば探索もスムーズに進むはず。さらにモンスターデータや出現時間も紹介しているので、苦手なモンスターがいる人や、モンスターのフルコンプリートを狙う人はチェックを忘れずに!!　さあ、ポケステ片手に冒険だ!!

2P対戦はこれで勝て!

友だちとの対戦も『ポケダン』の魅力の１つ。そこで対戦の攻略法も伝授しちゃうぞ。まずは対戦に使うモンスター。対戦前に『ポケダン』をやり込んで、少しでも強いモンスターを捕獲するべし。また、それぞれの能力をちゃんと把握することも重要。バーの動きはもちろん、対戦においては炎・水・風・無の属性によるモンスター同士の相性がダメージに影響するので注意が必要だ。普段から図書館でよく研究しておこう!!

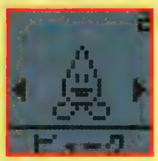


◀街でライバルとすれ違ったら即対戦。準備を怠るな!!

ダンジョン探索の心得

①図書館を利用せよ

１匹でも多くのモンスターをコレクションするのも『ポケダン』の目的の１つ。戦闘で捕まえたモンスターを登録所で登録してから図書館に行くと、モンスターの能力値と戦闘時のバーの動きを自由に確認することができる。ただ集めて楽しむだけでなく、モンスターのデータを把握して次の戦闘に備えるためにも、マメに図鑑をチェックすることをおすすめするぞ。新しいモンスターを捕まえたら、必ず図書館を訪れよう!!



▲上ボタンを押すとステータス表示画面に。

②時間を味方に付けろ!

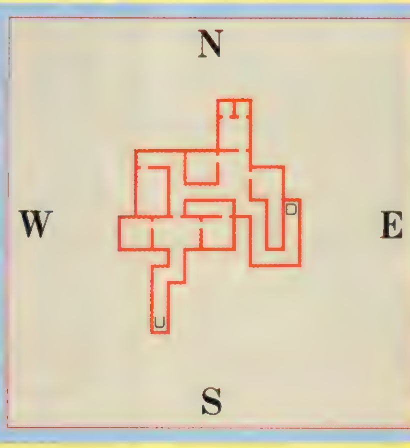
一見無秩序に歩き回っているように思えるモンスターたちだが、実は特定の活動サイクルを持っている。同じフロアでも、昼と夜とでは出現するモンスターは異なるし、特定の時間にしか出現しないモンスターも存在する。なかなか捕まえられないモンスターがいるときは、今回の攻略データを参考にプレイする時間を変えてみよう。また運勢も毎日変わるので、調子が悪いときは時間を置いてからプレイするのも作戦の１つだぞ。



▲運勢はかなり重要。悪いときは無理せずに。

B1 バトルのコツをつかんでおこう!

最初に踏み込むことになるＢ１。練習ステージと違ってここからは命をかけた実戦なので、気を引き締めて探索しよう。といってもマップはさほど広くなく、出現するモンスターも最弱のピュークとネバのみ。特に問題となる場所もないので、ダンジョンを移動するコツをつかみ、戦闘の練習をしておこう。危なくなったら街に戻って薬を補充。Ｂ２に進む前にここで経験値を稼いで、最低でもレベル３まで上げておきたい。



ピューク



いわゆるスライム。『ポケダン』最弱モンスター。バーの動きも一番単純で、クリティカルの練習を積むのに最適の相手だ。ただしレベル１だと、てこずることも。油断していると意外にダメージを受けるので注意しよう。

HP	ATK	DEF	属性
7	5	5	AQUA

ネバ



ピュークよりは強い、という程度。バーの動きが少し複雑なので、最初は苦戦するかもしれない。落ち着いて２度目の伸びで高い数値を狙おう。コイツに楽に勝てるようになったら、Ｂ２へ降りても大丈夫だ。

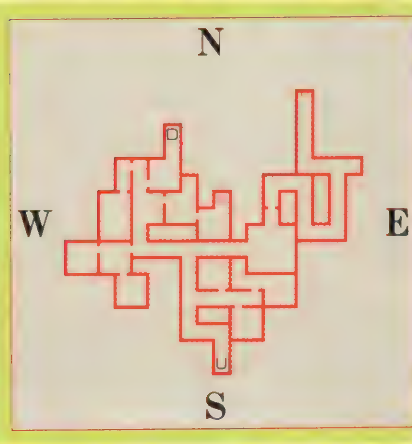
HP	ATK	DEF	属性
10	7	4	AQUA

ぽけすてニュース
この夏ＳＣＥＩから発売されるデュアルショック専用ＡＣＴ『サルゲッチュ』。ユーモラスなサルの動きが特徴のこのソフトもポケステに対応することが決定した！　ポケステでプレイできるゲームのタイトルは、[illegible]「ホルゲッチュ」（仮）。続報に期待せよ！

※マップ中のUは上り階段、Dは下り階段、□は宝箱、■はメダルを表しています。

B2 そろそろ油断は禁物だぞ!

B2からは出現するモンスターがパワーアップ。ピュークやネバはともかく、バフィーやゴブとは慎重に戦おう。薬が入った宝箱も落ちているので、忘れずに拾っておくこと。特筆すべきは北東の奥にある壁に浮かんだ顔。この時点でうかつに触ると後悔することに。口からモンスターの群が飛び出して、扉に避難するまで延々と戦い続けるはめになるのだ。まれに出現するミュークには、まず勝てないので特に注意しよう!!



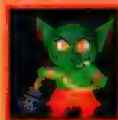
バフィー



この時点では結構な強敵。バーの動きが激しいので、高い数値が狙いにくい。さらにピンチになると逃げ出すのもイヤな感じなのだ。夕方以降に出現する夜型のモンスターで、レベルが低いうちは要注意。

HP	ATK	DEF	属性
13	10	8	WIND

ゴブ

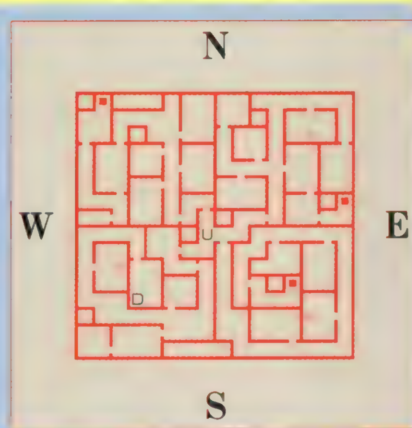


かなりタフなモンスター。攻撃力が高く、戦闘が長引くと大ダメージを食らうことに。ただしバーは高い数値で止めやすいので、慣れれば怖くない。主に部屋の中で出現するが、朝(7〜10時)は廊下にも大量発生する。

HP	ATK	DEF	属性
17	11	7	FIRE

B3 扉の封印を解くメダルを手に入れろ!

初めて本格的な罠が出現するフロア。封印された扉があり、先に進むためにはボスを倒して対応するメダルを手に入れなくてはならない。まずは南東に火のメダル(ボス:オーク)を取りに行こう。以降北東(風のメダル)、北西(水のメダル)、そして南西の順に攻略していく。ボスであるビー、ポッティーは本来ならB4に出現する強敵。互角に戦えるようになるまで(レベル8以上)勝負は控えたほうが無難。



コブラ



昼間から夜にかけて出現する。先攻されるのでやっかいだが、基本的にはこの階で最弱の敵。3度目に大きく伸びるバーの動きを見極めれば、楽に戦えるはず。コイツに苦戦するようならB2に戻ること。

HP	ATK	DEF	属性
34	21	15	WIND

マンドレ



夜中にしか発見できないレアモンスター。さして強くはないが、臆病でやたらと逃げるので捕まえるのに苦労する。小刻みにバーが伸びるのでクリティカルが狙いにくいが、安定した数値は出せるので問題はない。

HP	ATK	DEF	属性
41	23	19	FIRE

キノポ



早朝から午前中にかけて、まれに出現する。知能が高くてすぐに逃げるため、出会ってもなかなか捕まえることができない。確実に手に入れたければ、レベルを上げて一撃で倒せるようになってから挑戦しよう。

HP	ATK	DEF	属性
50	27	20	FIRE

コボルド



B3での相手は主にコイツ。昼間は部屋に隠れているが、夜になると通路にも顔を出し始める。バーの動きが素早く、なかなか高い数値は狙えないので、レベルが低いと苦戦するだろう。倒し続けていると…!?

HP	ATK	DEF	属性
41	23	19	FIRE

オーク

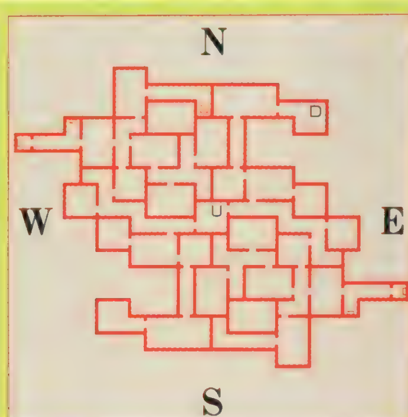


火のメダルを守る最初のボスで、歩いていてもまれに登場する。実はコボルドたちの親玉的存在で、コボルドを倒すと復讐にやって来るので注意が必要。HPが高くバーの動きも速い、B3最強のモンスターだ。

HP	ATK	DEF	属性
50	27	20	FIRE

B4 強力なモンスターに注意せよ!!

マップが広く、構造も複雑。フロア全体が対称になっているので、道に迷いやすい。B3とは段違いに強いモンスターが出現するので、帰り道を見失ったまま死んでしまわないように注意しよう。特に難しい仕掛けは存在しないが、壁から突き出た巨大な目玉と手を発見することになる。B2のような罠は存在せず、害もないので、安心して近づいてみよう。後々のストーリーにかかわる重要な伏線になっているのだ。



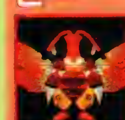
ミューク



ピュークの上位モンスター。B2で運悪く出会ってしまったら、とにかく逃げること。B4で戦う頃には、手頃な経験値稼ぎの対象になっているだろう。主に夜活動し、昼間もまれに出現する。

HP	ATK	DEF	属性
52	25	24	AQUA

ビー



B3では風のメダルを守るボス。ここで出現するビーも同じ強さなので、ギリギリで勝った人はもう少しB3で鍛えること。バーの動きも速いので、落ち着いて伸びる一瞬を見極めよう。昼間しか出現しない。

HP	ATK	DEF	属性
45	29	19	WIND

ポッティー



水のメダルを守っていたB3のボス。ビー同様、苦戦したようならB4はまだ早い。朝方から夕方にかけて部屋の中で発見できる。防御力が高く、バーの動きも高い数値が狙いにくいので、慎重に戦っていこう。

HP	ATK	DEF	属性
51	27	32	AQUA

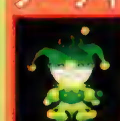
リザード



攻守に優れたB4の最強モンスター。バーの動きは比較的押しやすいが、最初は苦戦することは必至。夕方から朝方にかけて出現するので、勝てる自信がないならこの時間を避けよう。高い経験値が魅力。

HP	ATK	DEF	属性
82	41	35	AQUA

ノーティ



1日中現れるが、めったに発見できないレアモンスター。おまけに知能が高く、確実にクリティカルを決めてくるので、油断すると一撃で倒されてしまうことも。捕まえた人は自慢できるぞ!!

HP	ATK	DEF	属性
66	23	27	FIRE

ほけすてニュース アートディンクから7月に発売される予定の海底探索SLG「アクアノートの休日2」もポケステに対応しているぞ。ポケステでプレイできるゲームは、なんとリズムアクション! かわいいキャラクターといっしょに海の中でのリズムゲームを楽しもう。もちろん本編との連動もアリ!

DPSソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

初夏の風が心地よい季節になりました。フフーンと鼻歌とか口ずさみつつ、たまにはちょっと遠くまで出かけてみたいですね。もちろん行楽のお供には、DPSをお忘れなく！

レビュアー紹介

名前	紹介	▼得意なジャンル	▼好きなPSソフト
岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	RPG	F.F.Ⅷ コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	格闘ACT、SPG	ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	RCG	エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	2D・STG	すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	S・RPG	女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も「DDR」を踏みまくり。	PZG、ACT	ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	STG、ACT	レイマン グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。「どこでもいっしょ」に夢中。	RPG、SLG	幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	RPG、SLG	TILK 久遠の絆
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「あすか120%」の記事などを担当。	2D格闘、恋愛SLG	ストZERO3 久遠の絆
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	ACT	ロックマンシリーズ パンツァーバンディット
ゴーダ	GWはグアムで修行に励みつつ、忍びの道を極めんとする編集者。好きな女性のタイプはくのいち。心の友はヌードトランプ。	2D格闘、ACT	天誅 くの一番
蘇我入鹿	どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	ACT、RPG	ずっといっしょ 太陽のしっぽ

岩崎啓真



増刊Dは6月15日発売のD20から大幅リニューアルします。一番変わったのはCD-ROMのメニュー画面ですが、内容も全面的に改訂。それ以外にもいろいろ細かい改良を施しました。でも、実は一番大きな改良は、オリジナルのカードゲームを入れて、体験版以外でもヒマを潰せるようにしたことかもしれない(笑)。ぜひプレイしてみてください。

ウォルフ中村



笹木さん（「ときめき」清川役）のデビュー舞台を観ていたり、森博嗣作品に出てきた公民館（のモデル）を氏が関っていたイベントで訪れていたようだったりと、10年以上たってから判明したことがいくつもある。こんなとき「あのとき行ってよかった」なんて思う訳です。これらの事実は、今後も好き勝手するための拠り所でもあります(笑)。

なんでもゆうこ



PSのレビューを始めてから4年も経ってることに気がついて、かなりビックリ。今まで何100本のゲームをプレイしてきたことか。あうあう、忘れっぽくてほとんど思い出せないよ～(涙)。なのに、まだ自分が新人のような気がしてならないのはどうしてなのかなぁ。書きながらちょっぴり悩みモードに突入。いまだに下っ端っぽい私なのです。



イラスト／岩瀬さとみ

エースコンバット3 エレクトロスフィア

■ナムコ■STG■5月27日■¥6,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／NC



戦闘機を操って3D空間で敵機と対決するSTGの第3弾。これまでのシリーズに比べてドラマ性が強化された。機体を動かさずに視線を操作できるなど、新要素も追加されている。

岩崎啓真 75

舞台を架空の近未来に移した、ファイターたちのドラマつきフライトSTG。前2作の世界観が好きだった人からは「リアルじゃない」という意見が出るかもしれないが、このシリーズはいずれにしてもゴッコの世界なので、フライトもののマニアとしては逆に文句を言うつもりはない。ただ、個人的には計器類が見づらくなっているのが減点対象。特に両サイドの高度計と速度計のデザインは、どうにもなじめなかった。カッコ良くするのはいいが、そのために機能性が犠牲になってしまっては本末転倒だと思う。でも戦闘にはワリと燃えるシチュエーションが用意されており、シナリオ分岐も充実しているので、ガンダムみたいな近未来戦争ものが好きな人にはオススメできる。

ウォルフ中村 85

未来という舞台やアニメでの演出には驚いたが、内容はあくまでも前作の進化版。物語展開によっては所属部隊を変更できる、同一作戦内でも追加ミッションがある等の新要素がうれしい。難易度設定も絶妙で、STG感覚で遊べるイージー操作でもクリアは可能だ（私はそれでエンディングを4種類見た）。展開によっては建物内への進攻等、難しい作戦も登場するけど…。作戦中の行動で物語が分岐するのはいいものの、その方法がわかりづらい点は×（選択を失敗するとデータをロードした上で作戦を頭からやり直すことになる）。システム周りの操作性にイマイチなところがあるのも残念。2時間弱でエンディングまで到達できるが、物語性が増しているので物足りなさは感じなかった。

なんでもゆうこ 90

今回はストーリー仕立てになって、硬派な印象だった前作までとは雰囲気がかなり違います。パートナーからオペレーターのお姉さんまでいろんなキャラクターが出てくるんだけど、誰を信用してどういう行動をとるかによって、ストーリーが分岐していくのがなかなかおもしろいところ。マルチシナリオになったおかげで当然ミッションも増えていて、その種類、ボリュームとも私にとって満足のいくものでした。難易度もそんなに高くないはず。フリーコンティニューだから何度でもチャレンジできるし、前作までに多かった英語の表示がほとんど日本語表示になってるのもうれしかったな。プレイヤーを飽きさせない、グッとくるシナリオも良いです。マジ気に入っちゃいました。

城イドム 80

飛行戦術も楽しめる3D・STG（個人的にはシリーズ第3弾というよりも「外伝」といった印象を受ける）。今作ではストーリー展開が大きな見どころになっているが、お話そのものもおもしろく、ストーリーを追っていくSTGとしては素晴らしいデキ映えだと思う。ミサイルが命中しやすくなるなど、難易度は多少易しめ。ただ、この手の3D・STG初挑戦の人だと、覚えたり慣れたりすべきことがやや多いとも思う（初心者に厳しすぎる、というほどではないが）。また、クリア後に4段階の評価が与えられるのだが、それを意識してプレイすれば、上級者でもそれなりに手応えがあるはず。ステージ数は膨大だし、進行上の分岐もたくさんあり、繰り返し遊びたくなるのはうれしい。

モンスターコンプリワールド

■アイディアファクトリー■RPG■5月27日■¥5,800■MC(4ブロック)/PS(6ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



さまざまなCDからダンジョンが生まれるシステムが特徴的なRPG。読み込んだCDの数だけダンジョンが誕生し、これを探索してモンスターを仲間にしていく。2P対戦も可能。

PON 50

読み込み、ボタンレスポンス、セーブがいちいち遅く、ステータスやアルバムがいつでも見られないなど、遊びやすさの工夫がイマイチ。自由に冒険できるのは練習ダンジョンを3つクリアしてからなので、「手持ちのCDからダンジョンを発見する」という一番のウリを遊ぶまでに時間がかかり過ぎます。かわいいイラストがゲーム中に全然生かされてないため、モンスターがかわいく感じられないし……。ダンジョン発見やモンスター収集&育成、モンコン大会制覇など、やり込めば楽しいけど、このシステムはキビシ〜。

がんの字 70

CDから読み込んだデータをもとに、ダンジョンを作成するシステムは新鮮。モンスターをコレクションしたり、育てたモンスターで大会の制覇を目指したりと、ダンジョンの冒険以外にも楽しめる要素が豊富なのもいい感じです。ただ、ダンジョンの構成が変化に乏しく、味方のモンスターもすぐに強くなって戦闘が楽勝になるのは難点かな、という気がしました。バランス調整も含めて、少し物足りない気がしましたね。なお、「スペクトラル」シリーズのファンの方は、+15点分くらい余分に楽しめます。

ルナ2 エターナルブルー

■角川書店/ESP■RPG■5月27日■¥6,800■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)



メガCDやSSでヒットした本格RPG。陣形や作戦を駆使して戦う戦闘が特徴だ。追加ムービーや新規ダンジョンなど、PS版だけのオリジナル要素も豊富に用意されている。

PON 65

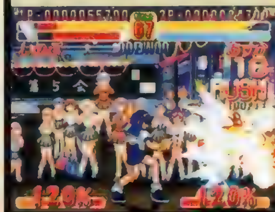
SS版はプレイしてないので比較はできませんが、前作にも増してアニメーションムービーがキレイ。かえって通常画面が貧弱に見えるほど(笑)。昔の作品なのでゲームの作り自体は古いですが、内容は今やっても十分おもしろいです。どこでもセーブできるのも◎。ただゲームバランスに多少問題があり、レベル上げしておかないと行き詰まっちゃうかも。あと、BGMが処理落ちするとかムービーの音声がスキップできないとか、気になる点も多いですね。オーソドックスなRPGが好きで、未プレイの人ならいいかな。

がんの字 75

それほど古い作品でもないのに、アニメーションの演出を懐かしく感じたのは、最近の技術の進歩が早すぎるせいでしょうか。まぁそれはさておき、システムは洗練されていて遊びやすく、バランスも程良い難易度に保たれていて、しっかりまとまった作りになっています。SS版をプレイしていなくて、わりと王道のシナリオを毛嫌いしないのであれば、かなり楽しめるでしょう。ただ1つ気になったのが、フィールド移動時にダッシュが途切れること。ちょっとストレスを感じてしまいました。

あすか120%FINAL Burning Fest

■ファミリーソフト■対戦ACT■5月27日■¥5,800■MC(1ブロック)/2P対戦可



部費をかけて女の子が激闘を繰り広げる、という設定が特徴の2D対戦ACT。新技の追加、高威力のコンボを可能にする「スーパーラッシュ」など、新要素も多数用意されている。

うさぎ松崎 75

基本的にはSSで発売されていたものの移植版なのだが、新キャラ(隠しキャラ)はもちろん、旧キャラもキャラパターンや技が追加され、全体的にパワーアップしている。練習モードが増えたのもうれしい改良。気になるのは、技が当たったときの感触が軽くなって迫力に欠ける点と、技の威力が低く体力ゲージの減り方が少ないので、試合がちょっと長くなる点。それでもグラフィックは、前作よりいいと思うし、このゲームの魅力の1つであった「スピード感」がそのままなのはファンとしてうれしいところだ。

袋こ〜じ 85

プレイ感覚に違和感を持たせず、よくここまでリニューアルできたものだと思います。といっても「あすか」らしさは健在で(従来のコンボも一部使えます)、慣れてくると「ファイナル」ならではのスーパーラッシュを絡めたコンボ探しに熱くなれるはず。個人的にはシリーズで一番好きな作品なんですが、つながりすぎる技(小技連打も効きすぎ)、攻撃力が低すぎてタイムオーバーが多い試合展開、ヤバ目のコンボなど、システム面での甘さも目立ちます。前作が好きな人なら、愛でフォローできるかな……。

KulaQuest (クーラクエスト)

■SCEI■PZG■5月27日■¥4,800■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可



ボールを転がしたりジャンプさせたりして、フィールド上の出口を目指す面クリア型のPZG。崩れる床や多面的なステージ構成など、3Dならではの仕掛けが盛りだくさん。

TAC★ 85

「ボールを転がしてステージをクリアする」って説明だけ聞くと、いろいろ過去のソフトを思い出してしまいそうだけど、じつはどれとも似てない新感覚のゲーム。派手さはないんだけど、よく練られたパズル性で楽しませてくれる。下の段にジャンプするときのハラハラ感など、アクションの気持ちよさもなかなかのもんです。稼いだスコアがそのままライフになるシステムや、タイムアタックの要素といったゲーマー心をくすぐるポイントもウレシイ。3Dの空間把握が苦手な人には難しいかも?

城イドム 85

3Dマップを観察し、クリアするためのルートを探すのが楽しいPZG。アクションテクも多少問われるが、操作は手軽で、基本的には思考がメイン。システムが斬新なので、このソフトならではの解法がたくさんあり、その点は高く評価できる。多少展開が地味ではあるが、ついついハマってしまう不思議な魅力があり、思考&発見が好きな人にはオススメ。スコアやタイムを極める楽しさは薄く、ひと通りクリアしたら満足できてしまうタイプなのがやや残念だが、ステージ数は多く、ボリューム的な不満は残らない。

せがれいじり

■エニックス■ETC■6月3日■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



画面内の物体を「いじる」ことで単語を発見し、これを組み合わせてビジュアルを観賞するゲーム。テレビ番組「ウゴウゴルーガ」で有名な秋元きつね氏がゲームデザインに参加。

伊集院健 70

いや〜、意外でした。こういうゲームって結構ハズしてしまうものですが、不思議とおもしろかったですね。でも、何が気に入ったかというと、本来ならウリの部分と思われるムービー(「ウゴウゴルーガ」はよく見てたし、このノリは好きですが)よりも、ある条件でマップのどこかに出現するキーワードを探す、移動可能となった新たなエリアに入る、といった探索的な部分に引かれてしまいました。いろいろと試行錯誤する楽しさも含め、マップ内をうろつく妙な感覚は捨てがたいですね。

TAC★ 95

「ウゴウゴルーガ」の頃から変わっていない、というより完成されている芸風がイカしすぎ。「好みが分かれる」といわれそうだけど、実はこのセンスって広く一般に受けるものなのでは。新しいモノが生まれる頻度や新しいフィールドへ行けるようになったときのマップの広がりかたなど、非常にゲーム的な部分でのバランス、気持ちよさがバッチリ考慮されてるのも見事っす。あんまり「クリアしよう」とかいう意識を持たずに、気の向くままにホエホエとプレイするのが吉。日常に疲れてる人に特にオススメ(笑)。

ちっぽけラルフの大冒険

■NEW■ACT■6月3日■¥4,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



手ごわいトラップや強敵のひしめくステージを、ジャンプや剣を駆使して進んでいくACT。通常は2D横スクロール形式で進行し、ボスとは対戦ACT風のシステムでの対決も。

伊集院健 80

ハデさはないし、中ダルミするところはあるものの、トロッコ面や最終面の「死の十三回廊(凶悪トラップ13連発)」などのステージでは、攻略パターンの構築が非常に楽しい。なにしろ私の場合、ノーマルモードクリア時の総コンティニュー回数が183回。死にまくったにもかかわらず、逆に燃えてしまったのは、こういう2Dの一発死ACTに飢えていたからでしょう。なお、一部のボス戦で主人公が青年の姿に戻って(PCエンジンの「竜の子ファイター」みたい)対戦格闘になり、格ゲーの腕も要求されるので注意。

TAC★ 80

システムはすごくシンプルな横スクロールのジャンプACT。基本に忠実に、しかもアクションの気持ちよさにこだわって作り込んでいるのがひしひしと伝わってくる良作っす。個人的には一番好きなのに、最近すっかり少なくなってしまったゲームジャンルなだけに、うれしさもひとしお。クリアするだけなら、気持ちよく遊べるちょうどいい難易度のゲームだが、点数稼ぎのことを考え始めると、手応えが一気に倍増。ハイスコアラーの人はぜひ挑戦してほしい。このジャンルが好きな人なら、+10点でもOK。

電撃PS コロシアム

今回のテーマ
[記録大発表]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀吉田拓郎さん（奈良県）から届いた申請ハガキ。この「TOP」の種目では、ビックリするほど高レベルな争いが繰り広げられた。最終結果は下をチェックだ。

読者からのＰＳ記録を大募集している「ＤＰＳコロシアム」。今回もいろいろな種目の最終発表をお届けしているけど、それぞれの種目では、これからも記録の集計作業だけはずっと続行していくぞ。これらの記録を抜けた人がいたら、いつでも気軽にこのコーナー宛にハガキで報告してね(『R4』記録発表では一部に略称を用いているので注意。詳しい意味は欄外参照)。

●VOL.104オリジナルグッズプレゼント当選者：スコールのキーホルダー・平川裕貴子（千葉県）、リノアのキーホルダー・柴田芙弥子（栃木県）。※たくさんの応募、ありがとう!!

超記録が勢ぞろい!! 注目種目の最終結果を大発表

最終発表 テイルズ オブ ファンタジア

ミニゲームのＳＴＧ「ＧＲＯＯＶＹアーチェ」でのスコアアタック（２Ｐプレイは禁止）

優勝：高橋陽（秋田県）
スコア：2,089,589

2位：スワティーネ（広島県）…2,061,225点
3位：赤瀬達夫（東京都）…2,061,097点
4位：徳山剛士（大阪府）…2,047,156点
5位：田口奨（大阪府）…2,044,164点
6位：野中亮太（大阪府）…2,039,978点
7位：澤口正也（千葉県）…2,037,569点
8位：岩間賢（大阪府）…2,036,905点
9位：南村雄太（大阪府）…2,032,154点
10位：永原政隆（北海道）…2,031,710点

中間順位記録

020位……1,962,020点	125位……1,716,626点
030位……1,911,884点	150位……1,599,793点
040位……1,887,110点	175位……1,484,812点
050位……1,862,556点	200位……1,342,548点
060位……1,860,931点	225位……1,232,663点
070位……1,825,519点	250位……1,096,258点
080位……1,810,541点	300位……0,865,489点
100位……1,777,995点	（参加者：356人）

特Aトップ 鈴木亮人（神奈川県）1,537,723点
特Bトップ 山内太一（神奈川県）657,145点
特Cトップ サルでしょう（大阪府）1,234,341点
特Dトップ 土屋麻実（神奈川県）1,790,922点
特Eトップ 中田直子（東京都）1,791,803点



花萌 湊さん（千葉県）

◀自分なりの限界に挑戦する気持ちが何よりも大切。花萌さんのように「せっかく頑張ったので、編集部の人にみてほしくて」という気軽なノリで参加してくれてＯＫなのだ。



土屋麻実さん（神奈川県）

◀この種目では土屋さん（特Ｄトップ）ほか、女性陣も大活躍。ちなみに、特Ｄ２位は白竜さん（岐阜県・146,813点）、特Ｅ２位は川田鴎子さん（東京都・1,712,459点）だった。

最終発表 R4 RIDGE RACER TYPE4（ルール④）

タイムアタックモードのコース別トータルタイムアタック

	No.1～19部門（トップ）	デビルカー部門（トップ）
Helter Skelter	星野英樹（埼玉県）2'05"972 (42"487/41"774/41"711) TE-M	渋谷英毅（東京都）1'45"273 (35"078/35"091/35"104) NI-D
Wonderhill	久野秀隆（東京都）2'54"174 (59"061/57"441/57"672) DE-M	渋谷英毅（東京都）2'22"030 (47"352/47"425/47"253) NI-D
Edge of the Earth	ワイプアウト（神奈川県）2'15"575 (46"102/44"673/44"800) SU-M	渋谷英毅（東京都）1'53"730 (37"842/37"994/37"894) NI-D
Out of Blue	ワイプアウト（神奈川県）2'19"986 (47"149/46"412/46"425) TE-M	佐藤大樹（埼玉県）1'57"873 (39"253/39"593/39"027) NI-D
Pantomile	ワイプアウト（神奈川県）1'13"572 (25"252/24"111/24"209) TE-M	佐藤大樹（埼玉県）1'02"495 (20"833/20"888/20"774) NI-D
Brightest Nite	ワイプアウト（神奈川県）2'24"738 (48"858/47"979/47"901) TE-M	佐藤大樹（埼玉県）2'00"831 (39"850/40"756/40"225) NI-D
Heaven and Hell	竹田知広（北海道）2'41"165 (54"300/53"501/53"364) TE-M	渋谷英毅（東京都）2'16"087 (45"341/45"268/45"478) NI-D
Shooting Hoops	たき火（愛知県）2'48"953 (29"879/27"844/27"800 27"775/27"833/27"822) SQ-D	渋谷英毅（東京都）2'23"970 (25"224/23"777/23"761 23"712/23"755/23"741) UT-P

最終発表 天誅 忍凱旋

２つのステージでの忍術皆伝での合計タイム

優勝：遠藤大介（宮城県）45秒

「関所を越えろ」……………………27秒（力丸）
「悪の奉行を討伐せよ」……………18秒（力丸）

ウラワザの使用について

今回の集計では、ウラワザ（レイアウトセレクト）も公認とさせてもらっているぞ。なお、ウラワザなしの記録では、ＳＥＬＴさん（愛知県）の１分46秒（１分09秒／37秒）が最高となっている。

最終発表 クラッシュ・バンディクー3（ルール②）

特定の５ステージでのタイムアタック

10面	優勝：寺山悠行	（秋田県）	0'13"03
14面	優勝：お豆	（長野県）	1'13"33
18面	優勝：山下泰永	（高知県）	1'01"50
24面	優勝：山下泰永	（高知県）	1'19"66
30面	優勝：維義志	（北海道）	0'47"63

●「Ｒ４」の略語の見方：記録発表内で使われている略語の意味は以下の通り。TE…TERIFFIC、DE…DESTROYER、NI…NIGHTMARE、SU…SUPERNOVA、SQ…SQUALO、UT…UTOPIA、M…MMM、D…DRT、P…PRC。★そのほかの記録募集情報●「クーラクエスト」のタイムアタックモードでのステージ１～15までの合計タイムを募集中。ハガキには「クーラクエスト」と明記して「記録／各ステージタイム」をハガキに書こう。記録の確認はメモリーカードで行い、しめ切りは６月20日消印有効とするぞ。

最終発表 トゥームレイダー3
「ララの家」でのアスレチックコースとレースコースでのタイムアタック

アスレチックコース 優勝 **古山達也**（北海道） **1'41"70**

2位 **板橋俊明**（青森県） 1'42"46
3位 **守屋公平**（岡山県） 1'44"23

レースコース 優勝 **AO.**（埼玉県） **5"40**

バギーコースで5秒台!? 仰天タイムの秘密に迫れ

レースコース（バギー）の優勝タイムを見て、「信じられない」と思った人は、右にある連続写真を見てほしい。これは優勝したAO. さんが編み出した究極のショートカットで、この攻略を用いれば5秒台の超記録も夢ではないのだ（ショートカットできるポイントは、これ以外にもコース上のいろいろな場所に隠されているぞ）。ちなみに、連続写真にある特殊なショートカットを使わない記録では、牧和博さん（鹿児島県）の32"73が最高だった。


◀スタート直後、コース左側の壁いっぱいから右に大きくハンドルを切り、写真の障害物に乗り上げる。


◀障害物に乗ったままコースを逆走し、ゴール地点にダイレクトに飛び下りる。これで超記録達成なのだ。

オリジナルグッズ披露宴

D11の表紙娘人形 遠藤吹丸（新潟県）


◀後ろ髪に注目しよう。この髪型は、水色のひもの編み込みによって作られているのだ。すごい作り込みだね。

左の写真を見て、「見覚えはあるけど、どこで見たんだったかな？」と思った人がいるかも。この人形（高さ約19センチ）は、DPS－D11の表紙に登場した、あの「表紙娘」をモデルにして作られたものなのだ。すべて手縫いで仕上げたため、かなり大変だったようだけど、「かわいい衣装ができあがっていくのが、とても楽しかったです」とのこと。このような人形作りも、ゲームファンならではの趣味のひとつなのだ。

希望者にプレゼント

ここで紹介している人形を希望者1名にプレゼント。欲しい人はハガキに、「郵便番号・住所・氏名」に「表紙娘の人形希望」という一文を添えて、下の係までドシドシ応募しよう。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶6月10日消印まで有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、夢のようなアイテムなのだ。

正式募集の紹介 初心者も大歓迎!! ぜひチャレンジしてみよう

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

募集中 To Heart

ルール ミニゲームの「お嬢様は魔女」でハイスコアを競う（制限はなし）。「Heart by Heart（2P可、コンティニューは不可）」、「○△□×（ひとりでプレイモード）」も集計する。

申請記録 『To Heart』と明記して「選択したミニゲーム／スコア／使用キャラ（あるいは選択した難易度）」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用。

しめ切り▶6月20日消印有効

募集中 オメガブースト

ルール ZONE6のクリアタイムを競う（CAMPAIGN PLAYモード、ZONE PLAYモードどちらでもOK）。ZONE1～5、ZONE7～9（オモテ面）でも記録の集計は行うぞ。

申請記録 『オメガブースト』と明記して「選択ZONE／選択モード／タイム／スコア／破壊率」を書こう。申請記録のリプレイのセーブもしてね。
●記録確認はメモリーカード使用。

しめ切り▶6月20日消印有効

募集中 ダンスダンスレボリューション

ルール アーケードモードのアナザーのハード（上級者用）とベーシックのハード（初心者用）それぞれで、オールクリア時の点数を競う。曲はどれを選んでも構わない。

申請記録 『ダンスダンスレボリューション』と明記して「アナザーかベーシックか／点数／選んだ曲／使用コントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶6月20日消印有効

専用コントローラ限定の集計も行うぞ！

この種目では、専用コントローラ（ステップ入力方式のコントローラ）限定での特別集計部門を設け、トップ記録もバッチリ発表するぞ。参考発表扱いだけど、この部門での優勝者には、特別賞品もお贈りする予定だ。日本一のダンサー目指し、頑張ってみよう！

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：5月20日消印有効まで▶Vol.112で発表）
〒101-8305 （株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

4色奴隷

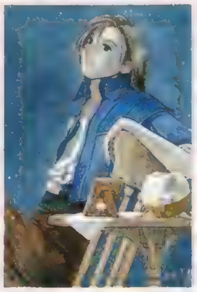
Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

4色奴隷はカラーのハガキ満載！　満載とバンザーイは違いますよね。違う。

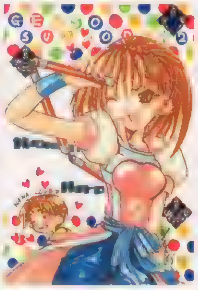
▶宮城県　トモさん：オールキャストなのです。こうして見るとものスゴイ濃いキャラばかりですよね。お話上しょうがないですけど、ラグナ関係のエピソードがもっとあると良かったんですけどねぇ。あ、それにキスティスに彼氏いませんし。見守って生きていっちゃうんでしょうか？　オールドミスな女教師。それはそれでイヤーンな感じです。タダでさえ、ミサイルとか出せちゃうのに……。



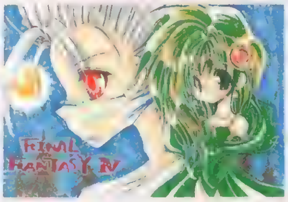


▲埼玉県　HAPPYさん：夜空を見上げて……何を思うんでしょう？　消えてしまったロウソクがいい感じです。

▼岡山県　樹宮匡平さん：ナナミはなんとなく骨太な気がします。頑丈っていうか……。



▶鹿児島県　猫ノ都りとるさん：この2人の恋の展開もかなり強引でステキですよね。まあ、エッジはちびっちゃい時の彼女を知らないからしょうがないですけど。よく考えると……忍者なのに王子様って言うのはムリがありますねぇ。諜報活動とかしないです……普通。





◀大阪府　東本夕夜さん：モコイさんは人気者です。何ていうかあの物言いがたまりません。縁ですし（笑）。



◀神奈川県　和泉春閑さん：忍者のコスチュームとしては……ですが、まあ、カッコイイのでよしとしましょう。



▲長野県　滝山たみさん：まあ、正統派なのはこの2人だと思うんですけど……組合わさったイラストは少ないですねぇ。何故でしょう？

▶埼玉県　堀川まじめさん：元のレベルが高いだけにアクセスとか、システム的なところが気になるところです。ポケステも。



▶山形県　週末の怪人さん：この2人の妖しい関係はもう？……というか高校生じゃないっスよねぇ（笑）。





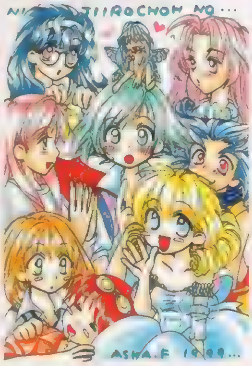
◀徳島県　長尾叶矢さん：体験版をプレイするとその魅力にかなり触れていい感じです。やった人は確実に買っちゃうでしょう。アクセスも短くなってますしね。まさにうまい！　ってところ。ミッシェル＆リサの性格がもう……ステキすぎ。それにしてもリサは敵も多そうです。主人公以外には全く心を開いてないみたいだし。

▶大阪府　平井孝臣さん：さて、新作はどうなるんでしょう？　ワクワクです。



▶福岡県　蒼月さん：いいですよねぇ。改造しがいがあるってもんです。





◀愛知県　藤崎あすかさん：コレまた新作が来ますねぇ。また妖精さんはイロイロと食べちゃうんでしょうか？　ドキドキです。



◀福岡県　栗梅ゆずさん：この2人の性格のバランスがいいですよね。頭を使うことはシグルドにまかせればいいし。



▲神奈川県　楽柚さん：戦闘じゃないのに穴から出てきたら……どうするんでしょう？　とりあえず、エサでもあげてみるしかなさそうですけど。

▶群馬県　沢瀬ゆうさん：なんだかこの構図は飛んでいくスピード感がステキな感じです。ブワッて飛び立った直後っていうか。



▶広島県　水月ユーリさん：戦いの最中……特にすべてをわかった上で戦っていたジョウイの思いは……想像しがたいモノがあります。



▶和歌山県　ギ豚さん：キャラ、それぞれにお話があっていい感じです。これでラスダンでのセーブさえ気を付ければOK。



▶北海道　乃亜さん：運命に対してもっと自分を大切にしてもよかったですよね。ワガママに。



▶愛知県　おてんとう虫さん：なんか仲よさげでいい感じです。アインシュタインもこれまた。



4色奴隷

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。●：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。①ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。③：封書もOK：



▲茨城県　CUSTOMさん：泣きながら戦わないといけないときもあるわけです。実際の生活だと……滅多にないですけどねぇ。でもＲＰＧだからといって簡単に割り切れない部分もあったりして。胸が熱くなります。

▼東京都　大石竜子さん：かなり可愛い感じの庵です。他機種ですけど対カプコン戦でどれくらい活躍するのか……見物ですよね。ワクワクモノです。





▲神奈川県　麗明さん：いなりしかないので、注文が簡単でいいです。

▼島根県　波風響さん：ナマイキなんですけどねぇ。慣れてくるとそこが？



▶神奈川県　梧水月さん：なんとなく最近聞きませんねぇ。どうしちゃったんでしょう？　ドラマＣＤとかその辺ならアレなんですけど。……この３人が主役だってこと忘れられてる気がしないでも（笑）。



▼宮城県　白河風華さん：プヨプヨしてそうですよね。彼女。

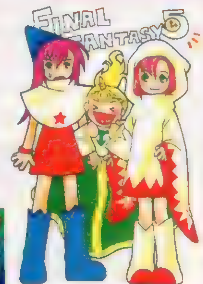




▲広島県　みみぐーさん：今回のゲームシステム、かなり自由度が高そうでワクワクモノです。シナリオとかもマルチな展開になって行くんですかねぇ……。仲間になってるキャラとかでも変わりそうですし。



◀埼玉県　来田二三志さん：対戦が楽しいダンスゲームですから。ついつい身体揺れちゃいますよね。編集部で立って対戦とかしてるのを見てると、妙にフラフラしてて楽しいです。なぜなんでしょうねぇ？　足踏みは確実にしてますよね。



▲福岡県　栗梅ゆずさん：仲良し３人組。ここに男は１人だけですから……まさに元祖ギャルゲー（笑）。

▼東京都　ばらスィーさん：宇宙人がもう手乗りでカワイイです。こんな小さいとマスコットにもなるし。





▲東京都　杣人さん：楽しいＥＤですよね。この時の娘さんのコスチュームがこれまた（笑）。

▼愛知県　おてんとう虫さん：家で練習してアーケードでデビューです。





▲静岡県　NASC・嵐さん：なんとなくウルトラマンライクな構図です。



▼神奈川県　龍百蓮さん：彼女がいないと始まらないですよね。お話が。





▲青森県　くめた夏緒さん：こんな風に常に載せて歩いてたら……重そうです。

▼大阪府　完さん：彼の秘密も結局明かされてませんし。次回作で？





▲北海道　あずまことねさん：コスチュームチェンジがあれば……こんなのも……。

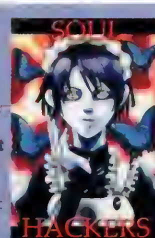


▲千葉県　明石知子さん：続編って……出ないんでしょうかねぇ？　その時主人公は……力丸じゃなくなっちゃうんでしょうか？　う〜ん。まあ、もっと日本？　全国でもいいですよね。次世代ＰＳで敵がムチャクチャたくさん出てくるんでもいいかもしれないなぁ……なんて。実際の所どうなんでしょう？

CGでバッチリ！

ＣＧコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！増刊Ｄでも募集中。

▶京都府　ゆかぬばさん：人形チックで怖いです。

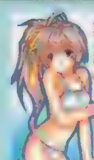




▲神奈川県　ららららさん：よくできてるんですけどねぇ……すぐ終わっちゃうし……。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品はここへ！移植希望ハガキ紹介中です。



◀新潟県　石澤ミホコさん：ネタがピンポイントで　です。



◀千葉県　翔烏さん：ヤリでヤリヤリーですけど。



▲兵庫県　秋月四さん：「IV」は各キャラ濃かったですよね。システムも画期的でしたし。

投稿系のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。④ＣＧ：ＣＧは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。ＣＧは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはＣＧにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Ｃど」係


本発売にさきがけて
噂のマルチ対戦型TCGβ版5月28日発売決定!
トレーディングカードゲーム ベータ
対戦相手とカードを奪い合え!
執筆イラストレーター
(50音順・敬称略)
あづみ冬留
石田敦子
石渡太輔
うめつゆきのり
大貫健一
大張正己
垣野内成美
角井陽一
騎羅
後藤圭二
ことぶきつかさ
近藤敏信
新谷かおる
都築和彦
七瀬葵
蔦見唯子
ひかゆ
平野俊貴
ぽよよんろっく
美樹本晴彦
水上広樹
……他、
豪華執筆陣
「ブレイク」システムでキャラクターを進化させ、
進化する少女たちの最終戦争!
ハルマゲドン
●ルールはシンプル、誰もが手軽に遊べる!
●戦略は無限、プレイヤーの数だけ戦略がある!
●カードは全207枚。コレクション性も重視した、すべてが有名作家陣による描きおろし!
●プレイ人数は1~5人!1人プレイでマイキャラを鍛え上げろ!
覚醒の乙女たち
アクエリアンエイジ
Aquarian Age
マルチ対戦型トレーディングカードゲーム
1999年7月30日本発売予定!
※商品の仕様等は変更になる場合がございます。 ~上記商品のお問い合わせは~ ブロッコリーユーザーサポート係まで TEL03 (5372) 6208 ©BROCCOLI
毎週木曜更新 ブロッコリーホームページ http://www.broccoli.co.jp E-mailaddress support@broccoli.co.jp
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
ゲーマーズは(株)ブロッコリーの直営店です
ついに九州へ進出!
ゲーマーズ博多店
博多店 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2・1
池袋店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03・3985・3232 豊島区東池袋1・28・7東池袋大栄ビル3F
新宿店 OPEN/11:00~21:00 TEL/03・3225・5996 新宿区新宿3丁目23・14SHAビル ゲームセンター-MORE5F
秋葉原店 OPEN/10:30~19:30 TEL/03・5298・2015 千代田区外神田1・15・6ミツウロコビル2F
ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00~20:00 (日・祭11:00~19:00) TEL/03・3252・9600 千代田区外神田3・15・5 MNビル
©BROCCOLI
松戸店 OPEN/11:00~21:00 TEL/047・394・8247 千葉県松戸市松戸1230・1 ピアザ松戸ビル B1F
横浜店 OPEN/10:30~20:00 TEL/045・317・4321 神奈川県横浜市西区南幸2・16・20三和横浜ビル2F
長野店 OPEN/11:00~20:00 TEL/026・266・7626 長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F (タワーレコード下)
京都店 OPEN/10:00~23:30 TEL/075・255・1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
なんば店 OPEN/10:00~19:30 TEL/06・6630・0404
※藤沢店は4月30日付けで閉店致しました。

電撃 Play Question プレイクエスチョン
1999 HOW TO WIN

お役立ち情報ぎっしりのPQは、途中で投げたゲームや5月病でへこんでいる人にも効き目抜群!! ただし、学校や会社を休んでゲーム三昧といった副作用もあるので、用法用量を守って、正しくお読みくださいな……。

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3
旅立ちの詩

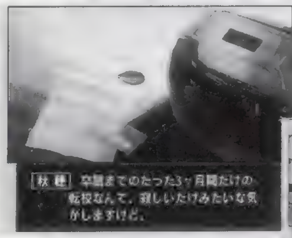
『ときめき』ドラマシリーズの攻略もこれで最後! 今回は『旅立ち〜』を遊び尽くすための、おまけ要素出現条件を一気に紹介します!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

見習いの頃からインタビューに同席させていただいたりと、何とも思い入れの深いソフトでした。これで終わりというのはちょっとさみしいけど、アニメ化も決定したことだし、まだまだ『ときめき』人気は不滅かな? そういえば「ときめき」のあとを継ぐか!? と噂されていた「あいたくて」ってどうなったのやら……。(mimi)

発売中	▶¥5,800 ▶コナミ
AVG	▶MC(2ブロック)、PS(5ブロック)

『ときめき』最終章に秘められた全ての謎を完全公開!!



▲秋穂とのイベントをクリアすると、おまけに「秋穂の手紙」が追加されるぞ。

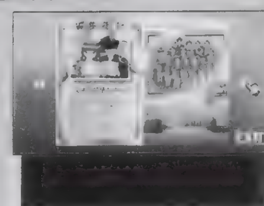
発売から約2カ月、すでにかなりの人が詩織編も館林編もクリアしているはず。でもいまだにおまけシナリオの「卒業式」が出現しないとお嘆きの人も多いのでは? 今回は、攻略の最後にふさわしく「旅立ち〜」の全隠し要素を大公開! 放課後モードのイベントも要チェックだぞ。



▼「放課後モード」には、「彩」の美咲鈴音も登場。

校正でパーフェクトを達成すると……

詩織とのミニゲーム・文章校正は、「頑張ると何かイイコトが?」と気になるところ。この文章校正でパーフェクトを取り続けると、最後の編集作業時に、ちょっとしたイベントが追加されるぞ。また、「おまけ」の「文集閲覧」を見ると、「編集後記」が追加されているのだ。いったいどのような内容なのかは見てのお楽しみ♥



◀こんな感じで、幻の6ページ目が追加される。

◉『虹色』の卒業式

これは、「虹色の青春」の主人公と虹野沙希とのエピソードを描くおまけ要素だ。プレイヤーは、「旅立ち〜」本編でも語られたサッカー部の「補欠の先輩」を演じることになるぞ。ゲーム開始後、好雄との会話イベントが終わると、校内を自由に移動できるようになる。各ポイントでは、如月、優美、紐緒、鏡、秋穂ら5キャラと会話デモが発生。すべての会話イベントを終えると卒業式に移り、最後はファン待望、虹野の告白シーンで締めくくられるのだ。

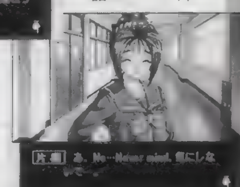


▲卒業式の当日、伝説の樹の下で……。ファンのハートを捕らえた、あの告白シーンの感動が再び!!

◉『彩』の卒業式

こちらは『彩のラブソング』の主人公と片桐彩子との物語。「虹色〜」同様、校内の思い出の場所を歩いて、さまざまなキャラと会話イベントを楽しむというモノだ。移動シーンでは、朝日奈、古式、紐緒、如月、秋穂、美咲ら6キャラと出会えるぞ。ちなみに、屋上と美術室にはイベントが用意されていないので特に立ち寄る必要はない。





▼はにかんだような片桐さんの笑顔もこれで見おさめ(泣)。

◀卒業コンサート絡みのエピソードなども語られるぞ。

「卒業式」発生条件!

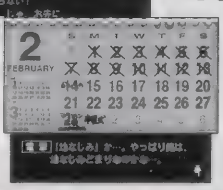
このおまけイベントを発生させるためには、「ドラマシリーズvol.1または2を1回だけクリアしたセーブデータ」が必要になる。1回だけというのがポイントで、2回以上クリアしているとおまけ要素は見られないので要注意!!

CHECK 1 放課後モード・下校イベント



◀ファンにはうれしい、ヒロイン以外との下校シーンが!!

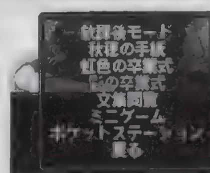
おまけ要素の中でも「放課後モード」は要チェック! これは、トレーニングや校正作業を省いて、ミニゲームいっぱいの放課後のみを満喫できるモードだ。各キャラのイベント条件は以下の通り。清川望:①クロールクリア後。②メドレークリアの翌日以降。③メドレークリア後の2/27。美樹原愛:①ミニゲーム2回クリア後。②クライマックス翌日。③エピローグ後の2/27。早乙女優美:①ケガイベント後。②クライマックス翌日。③クライマックス成功後の2/27。秋穂みのり:①会話で「好きな人が転校〜」を聞く。②クライマックス翌日。③クライマックス成功かつエピローグ後の2/27。鏡魅羅:①エアロビイベント後。②なし。③エピローグ後の2/27。



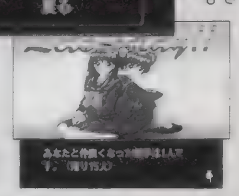
▶基本的な物語は、詩織編をベースに展開していく。

CHECK 2 ポケステのヒミツ

前号のウラワザでも紹介したが、ポケステを持っていれば、前作のセーブデータがなくても「卒業式」が楽しめるぞ。出現条件は、ポケステ要素である「ときめきの時」で全16キャラと「ときめき」状態になることだ。各キャラの好感度は、ポケステでキャラ画面を40回見るか、アラームを3回使うと「ノーマル」から「友好」へ。さらにキャラ画面を40回見るか、アラームを3回使うと「ときめき」状態になる。早い話が16キャラで各6回、合計96回アラームを使えばいい。ちなみに、好雄と伊集院をダウンロードするには、そのほかの14キャラを「ときめき状態」にする必要がある。フルコンプリートを目指して、入念な下ごしらえをしておこう。



◀前2作のデータさえあれば、何の苦もなく楽しめる。



▶ダウンロード画面で、何人と仲良くなったか確認できるぞ。

ポイントQ&A

Q:秋穂みのりのミニゲームが出現しません。サブキャラの美咲鈴音も登場しないのですがどうすればいいのでしょうか?

A:秋穂のイベントは前号でも軽く触れたように、会話が進まないとシナリオ自体が進まない。会話選択肢の中には彼女が嫌がるモノもあるけれど、伝説の樹や補欠の先輩については、徹底的に話すこと。また、美咲鈴音は「彩〜」の卒業式か、放課後モードの清川編で登場するので試してみよう。

オメガブースト

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略2回目は前回からの残り5ゾーンのワンポイント攻略と隠し要素を一挙に掲載。ゾーンクリア後に判定されるAPとランクの計算式も同時に紹介する。

発売から1カ月経ち、もうかなりの人がエンディンクを見ていると思います。今回もゾーン攻略はランクS獲得を目標にやっていきます。また、ZONEPLAYモードで見えているのに遊べないUゾーンの秘密も同時公開。プレイ条件が結構厳しいゾーンもあるのですが、頑張って出現させてください。　(柏又)

発売中	▶ ¥5,800	▶ SCEI
STG	▶ MC（1ブロック）、AC（DS対応）	

ゾーン5～ラストまでの攻略とお役立ち情報を公開!!

◎中盤以外の各ゾーンをワンポイント攻略

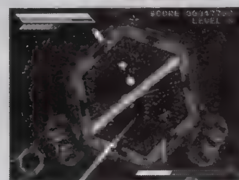
簡単な操作が好評の本作だが、ゾーン5に達するあたりからさすがに難度が高くなってくる。これらのゾーンをクリアするためのポイントは、加速と停止で自機の機動にメリハリをつけることだ。停止しながら敵機をロックオンすれば、通常よりも長い時間攻撃が可能だし、敵機の攻撃が激しくてなかなかロックオンできないのなら、ブースト加速で逃げて相手のスキをうかがうのも手だ。なによりもリプレイを再生した時がカッコイイぞ。



◀✚キーを入れながらブーストすると、ローリングしながら斜め前へ加速する

5thZONE　タイムシャフト－中ボスの速攻撃破がランクUPのカギを握る

トンネル状の空間をひたすら奥へ進むこのゾーンでは、敵機の有無に関わらずL1ボタンで視点を固定しながら行動しよう。また、水色の通路では自機が微妙に加速しているので、通常よりも慎重な操作を心がけること。途中の砲台はロックオンレーザー、戦闘機はバルカンで対処していこう。中ボスのラクレイは無理にロックオンを狙わず外壁に沿って円を描くように移動しながらバルカンで耐久力を削っていくといい。撃破に失敗すると直後の砲台が攻撃できず、かなり撃墜率に響くので速攻で倒そう。ゾーン最後のフィン状障害物は、左下から右へ1回転して画面下へ来たら左へ1回転する感じで。最後のボスは中央の赤く光るコアを中心に攻撃せよ。コアに攻撃が命中すれば、敵はバランスを崩して攻撃が一時的にやむのだ。



◀中ボスは外側の枠の部分を狙って攻撃せよ。



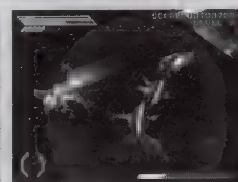
◀敵はコアがダメージを受けると一時的にひるむ。

6thZONE　半有機体大型戦艦DELGRET－ボスによるダメージを最小限に抑えろ

序盤の敵編隊は、広範囲に広がっているので照準を大きく動かしてロックオンするように。また、3機一組で来る人型兵器は、自機を停止させてロックオン時間を稼ぎ出そう。中盤の敵艦隊はデモでやっているように出現と同時にヴァイパーブーストで一掃してしまえ。ゲージを温存したい時は、敵艦を横からなぞるように多重ロックオンすると一撃で破壊できる。残った戦艦デルグレは艦首の砲塔を優先して破壊していくとダメージを押さえることができる。ラストに艦首のレーザー砲をぶっ放すので、姿を消したらレーダーに注目し、出現と同時にSCANして回避行動をとるように。大ボスは胴体を集中攻撃すればビーム攻撃を封じ込められる。頭部がビームを撃っている間は無理にロックオンを狙わず、バルカンで対処していこう。



◀艦首の砲塔は機体を停止状態にしてバルカンで



◀胴体がちぎれている間、敵は攻撃できない。

7thZONE　機械化要塞惑星n-ena地表－ベータブーストまで耐久力を温存

輸送機は停止しながらフルロックオンすれば、荷物の歩行戦車を降ろす前に撃墜できる。もし降下させてしまったら、地上に降りる前にバルカンで撃破しよう。機関砲を撃ちながら接近する敵機はロックオンを2回したら、レーザーを撃ったあとで敵のいない横方向へ移動すれば機関砲を回避できる。バイク状態の中ボスは側面から突き出しているビームをいったん上に誘ってから、すれ違う時に下へ回避すればほぼノーダメージでいける。バイクを破壊したら、タイヤが変形する前に片方を速攻で倒そう。ベータブーストは攻撃がビームガンの時は停止してロックオン、誘導レーザーは前進しながら回避だ。足から出る誘導弾はブーストでひたすら避けるしかない。停止状態で攻撃しつづけると射程外へ出てしまうことがあるのでほどほどに。



◀離れている時は画面上で敵のウィリーを誘え



◀足からビームを出したらブースト加速で回避。

8thZONE　機械化要塞惑星n-ena内部－1体目の弱点を的確に攻撃

2体目の敵、アルファ・コアカプセルは難度ノーマルの場合一切攻撃してこないので、1体目をいかに素早く倒すかがこのゾーンのポイントとなる。1体目は攻撃を受けた時に分裂している背中のコアを攻撃しないと、再び合体した後でこちらが与えた攻撃以上にダメージを回復させてしまう。合体している時はロックオンレーザーを撃っては斜め前方向へブーストをかけて回避する攻撃パターンを繰り返し、敵の攻撃がやんだら敵機の背後へL1ボタンを押しながら球面移動、相手が分離したら機体を停止させて弱点のコアをバルカンで攻撃するのだ。うまく捉えられれば2回目の分離で撃破できる。アルファ・コアカプセルはレーザーでひたすら攻撃するしかない。難易度がハードの場合は攻撃してくるのでレーザー発射中はバルカンで防戦だ。



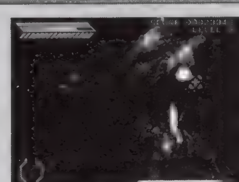
◀攻撃がやんだらパーツを分離させる前兆だ。



◀ボスはフルロックオンで。残り時間との勝負だ。

LASTZONE　タイムシャフト改－バルカンーの使いどころがポイン

ラストはアルファ・コアが3段階に変化して攻撃してくる。まず第一段階は、中心のコアがレーザー攻撃を反射してしまうのでバルカンの連射で攻撃。一定ダメージを受けると出現するガードボールはバルカンを反射するので、今度はこれを3、4個だけ破壊して、その部分から本体へバルカンを撃ちこむのだ。反射したレーザーやバルカンに接触するとダメージになるから油断しないこと。第2段階はまずへび状のボディの外皮を破壊。頭部のコアはバルカン攻撃しか効かないので、常にバルカンを撃ち続ける。頭部が撃つバルカンは小さい移動で、ビームは大きく避けよう。第3段階は敵が誘導弾を撃ち始めたら避けに徹しよう。もし敵がワープしたらビームを撃たれる前にヴァイパーブーストだ。遅れると耐久力が半分近くあってもアウトだ。



◀第2段階は円を描くように動いてバルカン攻撃。



◀第3段階はワープ後にレーザーを発射する。

ポイントQ&A

Q：リプレイ時にオメガブーストが頭部を動かすのはどんな時ですか？
A：敵機をSCANしているときはSCANしている対象の敵機へ、SCANしていない時はいちばん近いところにいるSCAN可能な敵に向けて頭部を動かします。また、オメガブーストはバルカン発射中は銃身を片手で構え、バルカンの発射をやめるとしばらくしてから銃を両手に持ち替えます。

◎裏ゾーンと隠しレベルを一挙公開!!

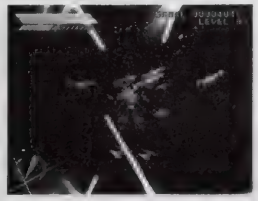
ZONEPLAYモードでは、CAMPAIGNモードの9ゾーンに加えて裏ゾーンが存在する。これらのゾーンはCAMPAIGNで特定の条件を達成すると遊べるようになるのだ。ここでは、全10の裏ゾーンの内容を公開。また、ここで選択できるレベルにも、AからEの裏レベルが存在する。特にレベルAは難しいゾーンの練習に最適だ。裏レベルの出し方も、キャンペーンモードを特定条件で満たすことが必要とされる。なお、U1ゾーンとレベルB以外はプレイ時間が12時間を越えると無条件で遊べるのだ。

隠しレベル一覧

レベル	機体概要	使用条件
レベル A	敵の攻撃を受けても耐久力が減らない。能力はレベル9の機体と同じ	トータルAP60以上
レベル B	ヴァイパーブーストを使ってもゲージが減らない。基本性能はレベル7。	キャンペーンをハードでクリアかつトータルAP90以上
レベル C	移動・旋回性能の高い機体。その他の性能はレベル9と同じだ。	キャンペーンをノーマルでクリア
レベル D	レーザーが使えない代わりにバルカンが5方向同時発射できる。威力はレベル8。	キャンペーンをノーマルでクリアかつトータルAP90以上
レベル E	球面移動状態のままブースト加速が可能。その他の性能はレベル8相当だ。	キャンペーンをハードでクリア

U1 ZONE

次々と出現する200機の敵を倒しまくるゾーン。このゾーンは、ほかとは違って毎秒60フレームでキャラクタが動くのだ。このゾーンは難易度ハードでノーコンティニュークリアし、かつ総合AP90以上を獲得すると遊べる。



▲毎秒60フレームで動く自機は、普通のゾーンよりも生物的に見える。

U2 ZONE

色の違うベータブーストが3機同時に登場する。攻撃方法はゾーン2のものとほぼ同じだが、1機に集中していると視界の外から別の敵が体当たりしてきたりするので、難度は結構高い。総合AP60以上（レベル不問）が条件だ。



▲それぞれ赤・青・黄の3色に塗り分けられたベータブーストと戦う。

U3 ZONE

ゾーン3に出現した敵戦闘機の集団と戦うゾーン。排気煙を引きながら飛び回る敵機を、撃墜しまくるのがひたすら気持ちいいのだ。リプレイもかなりカッコイイぞ。プレイ条件はレベルを問わず、総合APを50以上獲得すること。



▲ゾーン3冒頭の空中戦が好きだった人にはたまらないゾーンだ。

U4 ZONE

ルキューラに乗って敵機を倒すのだ。ルキューラの頭には、R1ボタンを押しながらブースト加速で体当たりすると乗れる。敵は最大64機出現するぞ。難易度ノーマルをノーコンティニューかつAP90以上でクリアするのが条件。



▲頭の上に乗っている間は、R1ボタンから指を離さないように。

U5 ZONE

タイムシャフトの中を障害物を避けながら通過する。障害物に接触するとレベルA以外の機体は一撃で破壊されてしまう。また、障害物にバルカンを当てると1発につき1点入る。ゲームオーバー時の総合APが60以上でプレイ可能だ。



▲タイムシャフト内だが、R1ボタンでその場に停止することができる。

U6 ZONE

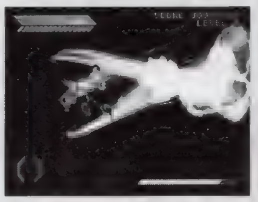
裏ゾーンオリジナルの敵と戦うゾーン。この敵は一定間隔で人工衛星のような機体を放出してくるため、本体を捉えて攻撃するのが難しい。本体の装備しているビームライフルも強力だ。難易度ハードをクリアすると遊べるぞ。



▲20回プレイして、1回勝てれば奇跡と思えるほど難度が高い。

U7 ZONE

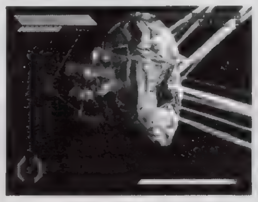
赤く塗装されたオメガブーストと一騎打ちをする。敵の耐久力は決まっているが、こちらと同じレベルで登場する。敵のレーザーも必ず当たるので手数の多いほうが勝つぞ。遊ぶには難易度ハードをノーコンティニューでクリアしよう。



▲同じ機体といっても、低いレベルを選んだほうが難度は高くなる。

U8 ZONE

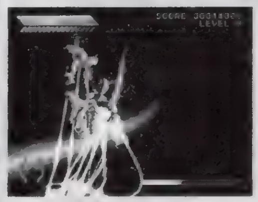
金色に光り輝くオブジェ（敵？）をひたすら撃ちまくる。この物体は耐久力が3分の1減るごとに形が変わるぞ。どの形態も顔のように見えるのだが…。プレイ条件は難易度ノーマルでCAMPAIGNをクリアすればOKだ。



▲ぐにゃぐにゃ動く金色の物体は、美しい、というよりかなり不気味。

U9 ZONE

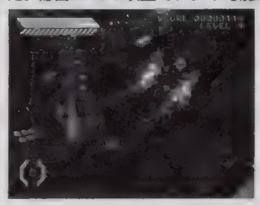
タイムシャフトの中でベータブーストと戦う。敵はシャフトの中を前後に移動しながら、腕のビームガンのほかに追尾能力の高い誘導レーザーを発射してくる。プレイするためには、難易度ノーマルをノーコンティニューでクリアせよ。



▲敵は、移動範囲の限られる中で命中率の高い武器を使ってくる。

V5 ZONE

障害物がからみ合うように配置されたタイムシャフトの中を突破する。中には黄色い的が配置されていて、これをバルカンや体当たりで破壊していくのだ。もちろん1回でも障害物に接触するとアウトだ。総合AP60以上でプレイ可能。



▲本編よりも難しい？ 配置を覚えてパターンを作るしかなさそう。

◎各ゾーンのAPとランクの判定法

各ゾーンクリア後に表示される、アビリティポイント（AP）とランクは、ゾーンごとに決められた規定タイムと撃墜数にしたがって右のような式で算出される。高いランクを出すには敵をなるべく多く破壊し、かつ素早くクリアすることであるとおわかりいただけたであろうか。

また、ゲームオーバー時に表示される称号は、クリアしたゾーン数とそのプレイ内容を評価した総合APを16分割して定められている。ヴァイパーブーストを使うと頭に「PIXY」とつけ加えられるぞ。

各ゾーンごとのAP計算式

$$\frac{\text{クリアタイム}-\text{規定最大タイム}^{※}}{\text{規定最小タイム}-\text{規定最大タイム}} \times \frac{\text{撃墜率}-\text{規定最小撃墜率}}{\text{規定最大撃墜率}-\text{規定最小撃墜率}} \times 100$$

※タイムは秒に換算する

例：1set ZONEをタイム2'15'00、撃墜率80％でクリアした場合

$$\frac{135-600}{110-600} \times \frac{80-0}{100-0} \times 100 = 76$$

ゾーン別の規定タイム＆撃墜率

ゾーン	最小タイム	最大タイム	最大撃墜	最小撃墜	ゾーン	最小タイム	最大タイム	最大撃墜	最小撃墜
1st	"1'50""00"	"10'00""00"	100%	0%	U1	"1'45""00"	"3'00""00"	100%	0%
2nd	"3'10""00"	"10'00""00"	100%	0%	U2	"1'45""00"	"5'00""00"	100%	0%
3rd	"3'25""00"	"7'01""00"	100%	0%	U3	"1'45""00"	"3'00""00"	100%	0%
4th	"4'10""00"	"7'03""00"	100%	40%	U4	"1'45""00"	"3'00""00"	100%	0%
5th	"3'55""00"	"5'04""00"	100%	30%	U5	"1'00""00"	"3'00""00"	0%	0%
6th	"4'10""00"	"8'00""00"	100%	20%	U6	"1'45""00"	"5'00""00"	100%	0%
7th	"4'10""00"	"6'04""00"	100%	40%	U7	"1'00""00"	"5'00""00"	100%	0%
8th	"1'20""00"	"4'03""00"	100%	0%	U8	"1'45""00"	"3'00""00"	100%	0%
Last	"4'25""00"	"7'03""00"	100%	0%	U9	"1'32""00"	"5'00""00"	100%	0%
					V5	"1'00""00"	"3'00""00"	100%	0%

ランク判定

アビリティポイント	ランク
90以上	RANK S
70以上	RANK A
40以上	RANK B
20以上	RANK C
0	RANK D

ゲームオーバー時の称号一覧

順位	称号	順位	称号
1	?	9	KING ABYSS
2	?	10	QUEEN ABYSS
3	?	11	ROOK ABYSS
4	ENIAC MANIA	12	PAWN ABYSS
5	GALACTIC MAESTRO	13	MODEL PILOT
6	GALACTIC REVOLUTIONARY	14	COUNTRY VIP
7	GALACTIC WARRIOR	15	GREEN DECORATION
8	GALACTIC MAGICIAN	16	DRUNKARD MARCH

ポイントQ&A

Q：ヴァイパーブーストゲージについて教えてください。

A：ゲージを数値化すると、最大値が4096ポイントになります。回復はバルカンが1ポイント、レーザーが4ポイントヒットした時に加算され、ゲージが1024ポイントに達するとヴァイパーブーストが使用可能です。ゾーンクリア時にはノーマルならゲージの残量×1、ハードなら×2のスコアが加算されます

ダンスダンスレボリューション

PS版『DDR』に隠された要素を一挙公開&さらに楽しく踊るための攻略法を紹介。特別企画「ビーマニバトル」の結果発表も見逃すな!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「～LINK Ver.」は、メモリーカードでPS版「DDR」とリンクするだけではなく、「ビーマニ」シリーズのタイトル同士でリンクすることが可能！　つまり、「～LINK Ver.」と「b.m」でリンクして、「b.m」の演奏にあわせてダンスを踊ることができるのだ！　見つけたら1度プレイしてみ！（ウサギのゴー）

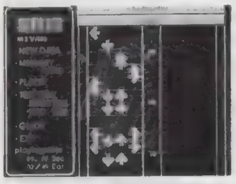
発売中	▶¥5,800　▶コナミ
ETC	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、専用コントローラ

隠しモード&隠し曲を出現させて、華麗にダンス！ ダンス！ ダンス！

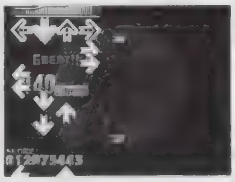
「DDR」が発売されてから早くも1カ月が経過したわけだけど、もうアーケードで稼働中の「DDR」の最新版、「DDR2ndMIX/LINKVer.（以下：～LINKVer.）」はプレイしたかな？　本誌Vol.103でも紹介したように、PS版「DDR」とアーケード版「～LINK Ver.」には、メモリーカードを使った面白い仕掛けが用意されているのだ。今回の攻略では、その仕掛けで登場する隠しモード&隠し曲の出現条件を公開するとともに、攻略法もたっぷり紹介する！

◉「EDITモード」を出現させるには？

収録されている曲を使って、オリジナルステップが作成可能になる「EDITモード」。このモードを出現させるには、まず「DDR」のシステムデータが入ったメモリーカードを「～LINK Ver.」のメモリーカード差し込み口にセットする。そして、どのモードでもいいからプレイして、クリアすればOKだ。



▲「EDITモード」を出現させてオリジナルステップを作ろう！



▲作ったらアーケードの「～LINK Ver.」で踊ってみよう。

◉「BOYS」と「I believe in miracles」をPS版『DDR』でプレイするには？

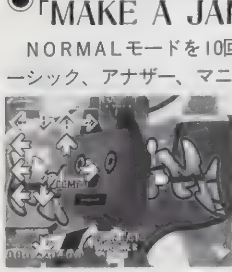
「～LINK Ver.」に収録されている最新曲の「BOYS」と「I believe in miracles」。「DDR」のデータが入ったメモリーカードを「～LINK Ver.」に差し込んで、この2曲をプレイ。そしてクリアすればOKだ。こんなに簡単な条件で、最新曲が自宅でプレイできるなんて感激だねっ!!



▲なにがなんでもクリアして、データをモノにしよう！

◉PS版『DDR』オリジナル曲の「MAKE A JAM!」をプレイするには？

NORMALモードを10回クリアすれば出現する！　ベーシック、アナザー、マニアックのプレイレベルはどれでもOK。とにかくゲームをやり込んでいれば、いつのまにか出現しているといった感じ。ちなみにこの曲以外にも2つの曲が隠されている（出現条件はまだ秘密）。まだまだ隠し要素があるので見逃せないぞ。

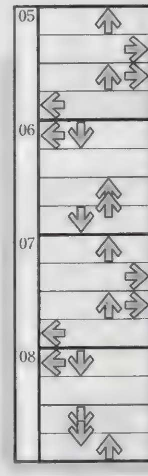


▲難易度はそんなに高くないので楽しく踊れる。

BOYS smile. dk　ANOTHER NORMAL 難易度4 MAX COMBO:159

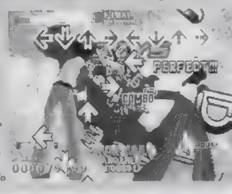
◉繰り返されるパターンを覚えよう！

「butterfly」と同じアーティストsmile.dkが歌う「BOYS」。アナザーでもそれほど難易度は高くなく、出現するステップパターン（以下：SP）もなんだか「butterfly」に似ている感じで、余裕をもって踊れる楽しい曲だ。基本的なリズムは、歌に合わせて5回ほど4分踏みが続いたあと、タタンと8分踏みがテンポよく入ってくる感じ。この曲が踊りやすい理由は、この基本的なリズムが繰り返されるところにあるのだろう。マニアックのレベルでもさほど難しくはないので、チャレンジしてみよう。



チェックポイント 基本的なフレーズを覚えよう!!

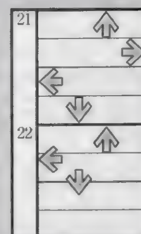
「BOYS」の基本的なステップがこのフレーズ。4分踏みがテンポよく続き、休符のあとに8分踏みが入る。基本的にこのリズムが続くので、このフレーズのリズムを覚えてしまえばクリアはできるだろう。慣れてきたら、4分踏みのあとの同時踏みの踏み方を変えてみて、（例えば↑→の同時踏みを、→を左足で↑を右足で踏むとか）いろいろな踊り方を考えてみよう。



▶「BOYS」はダブルプレイで踊るとかなり楽しいので是非プレイしてほしい。

16分踏みのSPのリズムを覚えよう

ここまで4分踏み、8分踏みとテンポよくSPが続くが、このフレーズ21～22で、16分踏みというSPが登場する。この16分踏みは（フレーズ22の←のSP）、8分踏みよりも踏むタイミングがちょっと早い。トレーニングモードなどで見ると、ラインがずれていることがよくわかるだろう。ここで、リズムが崩れてしまわないように注意すること。



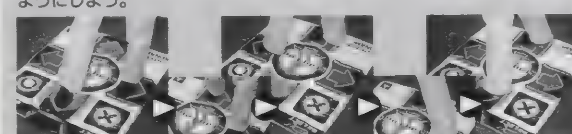
I believe in miracles HI-RISE　ANOTHER HARD 難易度6 MAX COMBO:188

◉休みなく流れてくる8分踏みのSPに注意！

休符もなく8分踏みがガンガン出現する、なかなか忙しい曲。この曲で重要なのが、8分踏みのボタンを踏むタイミングと足の運び方。例えば↑、↓、→、←と8分踏みが続く場合、左足で↑、↓と踏んで、→、←を左右の足で踏むか、右足で↑、左足で↓、右足で→、左足で←と踏むなど、足の運び方はいろいろ考えられる。8分踏みのSPが続くフレーズでは、次にくるSPの向きをよく見て、スムーズな足の運び方を考えて（1度、トレーニングモードでフレーズをじっくり見てみよう）プレイすれば、足がもつれてバランスが崩れてしまう……なんてこともなくなるぞ。

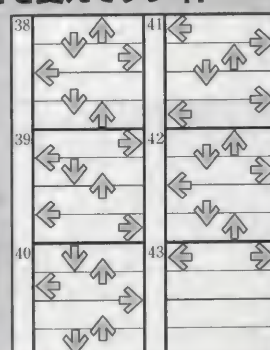
チェックポイント ラストのフレーズ38～43は身体の向きを変えてプレイ！

ラストのフレーズ38～43は、8分踏みが連続で出現する難関ポイント。しかし、フレーズごとに身体の向きを変えていくと、「↑、↓、→、←、↓、↑」というパターンが繰り返されているだけだということがわかる。下の写真のようにフレーズの最後の↓↑で向きを変える（フレーズ38では画面に対して正面向き、フレーズ39では右、フレーズ40では後ろ向き、フレーズ41で左、フレーズ42で正面）ようにしよう。



▲▶右足で↑↓、左足で→←を踏んで…。

◀▲ラストの↓↑で身体の向きを変える。



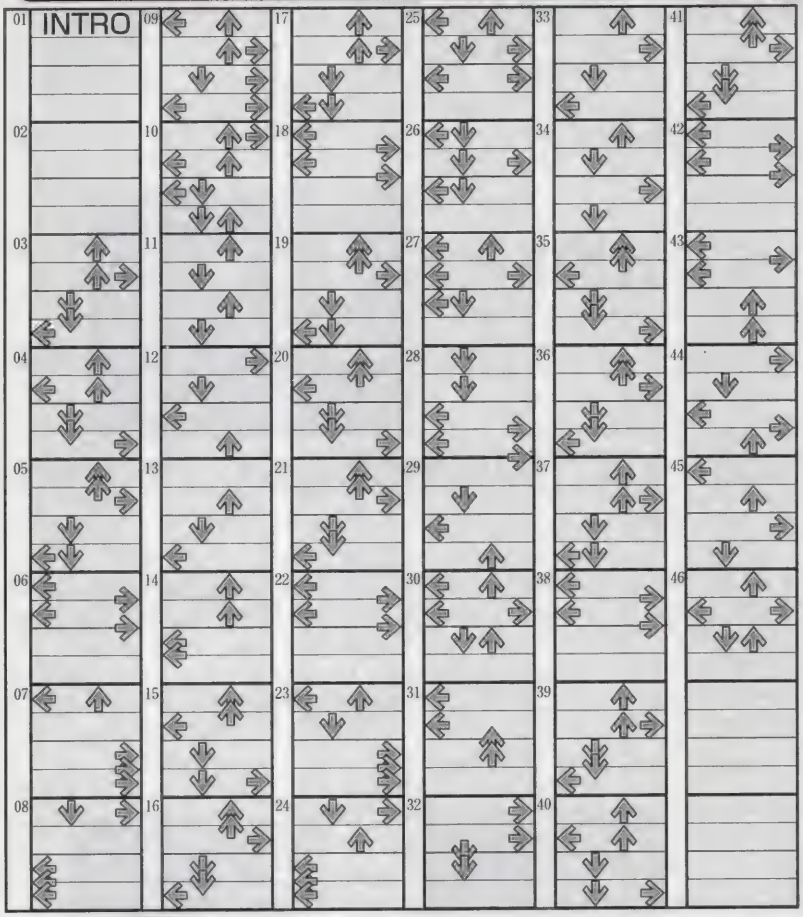
ポイントQ&A

Q：近くのアーケードを探しても「～LINK Ver.」がないの！ ワタシは、永久に隠し曲がプレイできないの!?

A：今回紹介している隠し曲&隠しモードの出現条件には、アーケード版「～LINK Ver.」が必要。実は、条件はまだ発表できないけど、「～LINK Ver.」がなくても出現させる方法があります。とりあえず永久にプレイできないことはないので安心してネ！

MAKE A JAM! U1

ANOTHER NORMAL
難易度4 MAX COMBO:193

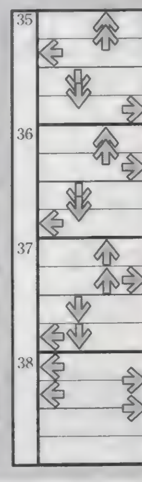


◉基本ステップは↑↑↓↓←→←→!

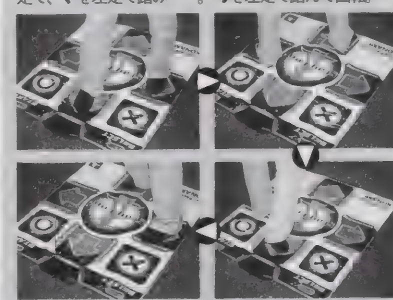
コナミのロゴマークでお馴染みのテーマソングが印象的な、ポップでファンキーな曲。ステップの基本は↑、↑、↓、↓、←、→、←、→と、どこかで見たような（コナミのなつかしのコマンド）感じ。アナザーモードではちょっと難しめになるけど、基本的なリズムは同じなので、今回左で紹介している足譜とチェックポイントを参考にして、右に左に飛び跳ねて楽しく踊ろう!!

チェックポイント 慣れてきたら踊るようにプレイ!

基本的にここで抜き出しているようなフレーズのリズムが続くので、このリズムをしっかりと覚えておくこと。また、このフレーズ35～36では、半回転してステップを踏むことも可能（クリアができて、踊りに変化を付けたいなんて人にはオススメ）だ。↑↑を右足で踏んで←を左足、↓↓を右足で踏んで、ここで後ろ向きになり→を左足で踏み、↑↑を右足で踏み、→を左足で踏んでいく。つまり、↑↓のSPはすべて右足のみで踏むことになる。また、今まではフレーズ20のように、8分踏みのあとに4分踏みが続いていたパターンが多かったが、フレーズ31～32では逆に、4分踏みから8分踏みへとSPが続いているので注意しよう。

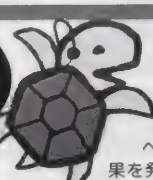


▼フレーズ35の↑↑を右足で、←を左足で踏み……。 ▼↓↓の8分踏みのあとの、→を左足で踏んで回転。



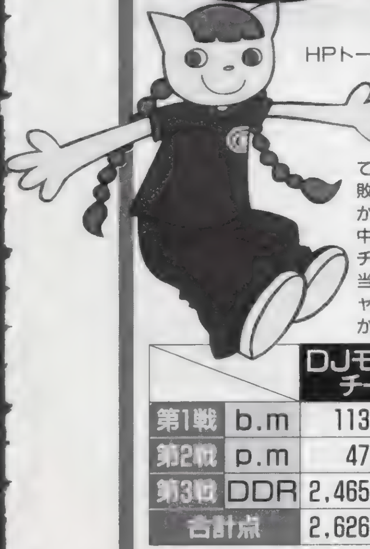
▲↓↓のあとの←で、クルッ正面に向き直る。 ▲↑↑を右足でタイミングよく踏んで、→を踏み……。

チーム対抗ビーマニバトル BEMANI BATTLE 結果発表



優勝は……モモ&み～やん HPトータスチーム

DPS本誌Vol.104で紹介した企画ページ、「BEMANI BATTLE」の結果を発表します!! 優勝は……もも（なごみ系）&み～やん（ミーハー系）のHPトータスチームでした! やはりチームワークがものをいったのか、それとも未知の能力が覚醒したのか!? 「ビーマニ」シリーズの担当であるはずの、このオレ(ウサギ)を押しのけて優勝するとは……。実は“3タイトルの合計得点を競う”というルールがアナとなっていたのだ! 得点表を見てわかるとおり、すべての勝敗は『DDR』で、どれだけコンボをつなげられたかにかかっていた!? ※この企画は、「ビーマニ」シリーズの中から3タイトルを使用して、コナミ広報とDPS選抜チームがバトル! そして読者のキミが勝利したチームを当てるだけで豪華な賞品が貰えちゃうというとってもゴージャスな企画でした。応募総数は2,469通。また、予想にハズレちゃった人のなかから抽選で20名に『DDR』のオリジナルステッカーをプレゼントします。







		DJモンキーチーム	SAXペンギンチーム	ファニーベアチーム	HPトータスチーム
第1戦	b.m	113,777点	134,608点	104,482点	115,961点
第2戦	p.m	47,115点	80,384点	66,730点	60,769点
第3戦	DDR	2,465,220点	2,047,500点	2,675,000点	3,346,900点
合計点		2,626,112点	2,262,492点	2,846,212点	3,523,630点

当選者発表!

●『b.m』セット●
大阪府：中東将太／東京都：山下智章／京都府：渡辺友之

●『p.m』セット●
京都府：藤井久美子／秋田県：小林和也／埼玉県：高橋和美

●『DDR』セット●
東京都：矢野真由美／茨城県：上原純一／群馬県：中本幸江

おめでとう!!

ポイントQ&A

Q：友だちとプレイするときにおもしろい、「バーサスモード」のプレイ方法を教えてください。
A：「バーサスモード」は、2Pプレイのときに1P側と2P側ともに、同じSPが流れてくるモード。このモードでは、2人とも同じステップで踊ることになるので、後ろから見るとちょっとおもしろい。やり方は、モードセレクト画面で2P側の✚キー下を押しながら○ボタンを押す。

カルドセプト
エキスパンション

カードバトルでの土地の取り合いがめちゃくちゃアツイ『カルドセプト』。
今回は領地獲得の基本となる「クリーチャーカード」のデータを一気に公開!

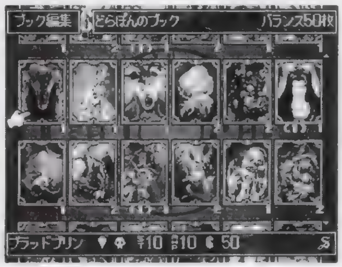
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

うーん…おもしろすぎる。僕自身、TBLにもトレカゲームにもほとんど興味がなかったけれど、アッという間にハマりました。編集部内でもセプターが増えて、毎夜白熱のバトルが繰り広げられています。なお友だちと対戦するときは、カードの奪い合いは控えましょう。ケンカ必至です。平和にトレードで集めるのがGOOD。(中)

発売中	▶¥5,800 ▶メディアファクトリー
TBL	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

攻略最大のポイント、クリーチャーカードをすべて公開!

『カルドセプト』はトレーディングカードのおもしろさが加わったボードゲームで、運だけでは勝てない、高い戦略性が最大の魅力。クリーチャーを対戦させて土地の奪い合いをし、マップごとに決められた魔力を集め勝利を目指すこのゲームでは、まずはクリーチャーの特性を把握することが攻略の第1歩だ。そこで今回は全クリーチャーカードを公開する。表にはクリーチャーを活用するうえで欠かせない「召喚コスト」や「条件」、召喚の「制限」が明記してあるので、マップの特徴に応じた最強のブック作りの参考にしてほしい。



◀マップをクリアして、新しいカードをゲットしたら、ブック編集画面で組み込んでブックを強化していこう。最強ブックの完成を目指せ!

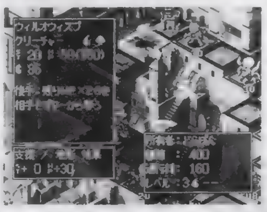
POINT1 土地属性との相性に注意

◉召喚できない土地もあるぞ

「カルドセプト」の世界には、「無・火・水・地・風」の5つの属性が設定されており、カードと土地も5つの属性に分かれている。属性には相性があり、「火」と「水」、「地」と「風」は相性がよくない。例えば、火属性のクリーチャーは水属性の土地に召喚できないケースが多いというように、カードと土地の属性の相性は非常に重要な要素なのだ。マップの特徴を把握して、マップに多い土地属性を持ったクリーチャーを中心にブックを組むのが勝利への第1歩といえる。なお、無属性のクリーチャーは、どの土地でも召喚できる。ただし、地形効果を得ることができないので、無属性クリーチャーで土地をゲットした場合は、早めに土地と同じ属性のクリーチャーに交換したほうがいいぞ。



◀無属性クリーチャーの「サムライ」。土地属性に関係なく召喚できるので便利だ。

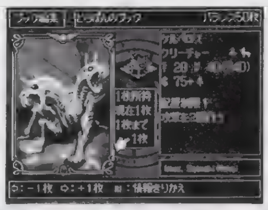


◀属性が合っていれば戦闘中、地形効果を得られる。HPが土地レベル×10プラスされる。

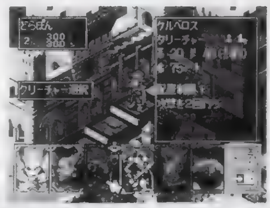
POINT2 「召喚コスト」をチェック

◉特殊な召喚条件がある場合も…

クリーチャーの召喚に必要な魔力などの諸条件を「召喚コスト」という。多くのクリーチャーは魔力だけで召喚できるが、中には特殊な条件を満たさなければ召喚できない場合もあるぞ。特殊条件は2つ。クリーチャーの属性と同じ属性の土地を、あらかじめ入手していないと召喚できないケースがまず1つ。もう1つは、「生贄」のカードが1枚必要なケース。この両方が必要な場合もあるぞ。こういった魔力以外の召喚コストを持ったクリーチャーは、STやHPが高く、強いものが多い。ただし、そういった、強いけれど召喚条件の厳しいクリーチャーばかりそろえると、肝心なところで召喚できないケースが起こりやすいぞ。注意してブックに組み込もう!



◀「ケルベロス」は地属性クリーチャー。風属性の土地には召喚不可なので注意が必要



◀土地が空いていても、特殊な召喚条件を満たしていないと召喚できないことがあるぞ

全クリーチャーカードリスト

表の見方 クリーチャーは属性ごとに分けられ、50音順に並べてある。表中の「ST」=攻撃力、「HP」=体力。「召喚コスト」はクリーチャーを配置、または戦闘時の召喚するときに必要な魔力。なお「生贄」は魔力に加えて生贄のカードが1枚必要なことを、「火属性の土地1」は、火属性の土地を最低1つ占領していなければならないことを表している。「制限」は召喚できない属性の土地のこと。

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト/条件	制限
無属性	アンシーン	20	20	30G	——
	アンバーモス	0	40	50G	——
	イサークイーン	30	40	60G	——
	ウルフ	20	40	25G	——
	クレリック	10	30	65G	——
	ゴブリン	20	30	10G	——
	サイクロプス	50	50	85G	——
	サムライ	50	30	90G	——
	シーフ	20	40	45G	——
	シェイド	40	20	40G	——
	G・クローラー	30	40	50G	——
	G・スネーク	30	20	20G	——
	G・スパイダー	10	30	25G	——
	G・ラット	20	10	5G	——
	スケルトン	30	30	40G	——
	スチームギア	50	50	70G	——
	ゾンビ	20	50	30G	——
	チュパカブラ	20	40	30G+生贄	——
	ティラノサウルス	50	60	120G+生贄	——
	デコイ	0	20	40G	——
	ドッペルゲンガー	0	30	40G+生贄	——
	ドラゴノイド	30	30	60G	——
	ニンジャ	40	40	90G	——
	バーサーカー	40	50	60G	——
	バトルギアα	40	20	70G	——
	バトルギアβ	20	40	75G	——
無属性	バルダンダース	0	30	40G	——
	バンディット	20	20	40G	——
	ファイター	40	40	50G	——
	フードラム	40	40	40G	——
	ホーンカメレオン	20	30	60G	——
	ホブゴブリン	30	40	30G	——
	ボージェス	30	40	60G	——
	ミゴール	40	40	100G+生贄	——
	ミスティエッグ	0	30	40G	——
	リトルグレイ	10	30	55G	——
	ルナティックヘア	20	30	30G	——
	レイス	10	30	55G+生贄	——
	ワーウルフ	30	30	50G+生贄	——
火属性	アケローン	10	50	75G+火属性の土地1+生贄	水属性の土地不可
	アシュラ	30	50	85G+火属性の土地1	——
	イフリート	50	40	60G+火属性の土地1	水属性の土地不可
	ヴァルキリー	20	30	100G+火属性の土地1	——
	ウィルオウィスプ	20	50	85G	——
	エルダードラゴン	60	80	180G+火属性の土地3	水属性の土地不可
	F・ジャイアント	50	50	125G+火属性の土地1	——
	オールドウィロウ	20	40	65G+火属性の土地2	——
	ガスクラウド	30	30	70G	——
	キメラ	20	40	90G+火属性の土地2	——
	ケットシー	20	30	75G	水属性の土地不可
	ゴーレム	40	40	60G	——
	コボルド	20	30	30G	——

ポイントQ&A

Q:クリーチャーを属性の同じ土地に配置すると、どんなメリットがあるのでしょうか。
A:属性の合った土地に召喚されたクリーチャーは、戦闘のときに「地形効果」が受けられます。土地をレベルアップしたら、戦闘時に「土地レベル×10」HPが増加します。属性が違うとこの恩恵が受けられません。できる限り属性の合ったクリーチャーを配置しましょう。

属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト／条件	制限
火属性	サラマンダー	40	50	100G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	ジャガーノート	30	60	100G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	ソーサラー	0	30	60G	——
	ソン＝ギョウジャ	0	30	60G	——
	ドラゴン	50	50	130G＋火属性の土地2	水属性の土地不可
	ドラゴンフライ	30	20	50G	——
	ドレインローパー	20	50	60G	——
	バ＝アル	50	50	90G＋火属性の土地1＋生贄	——
	バロウワイト	20	40	90G＋火属性の土地1＋生贄	——
	バンディクート	20	30	75G	——
	ピラーフレイム	30	50	60G	水属性の土地不可
	ファイアドレイク	30	40	75G＋火属性の土地1	——
	フェニックス	30	30	50G	——
	ブラストスフィア	10	50	95G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	フレイムウィビル	10	30	35G	——
	フレイムロード	70	70	160G＋火属性の土地2＋生贄	水属性の土地不可
	ヘルハウンド	50	40	80G	——
	ホムンクルス	10	30	35G＋火属性の土地1	水属性の土地不可
	マンティコア	0	50	90G＋火属性の土地2	——
	ミノタウロス	40	40	70G	——
	ラドーン	40	40	95G＋火属性の土地2	水属性の土地不可
水属性	アイスウォール	0	40	60G	火属性の土地不可
	アヌビアス	30	50	85G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	アンダイン	30	30	50G	——
	I・サラマンダー	40	50	100G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	ウィザード	0	30	60G	——
	S・ジャイアント	40	60	140G＋水属性の土地1	——
	カリブディス	0	60	90G＋水属性の土地1	無・火・風属性の土地不可
	キングトータス	10	50	60G	——
	クラーケン	50	60	110G＋水属性の土地2	火属性の土地不可
	クラステ	20	50	95G＋水属性の土地1	——
	ケルピー	30	30	85G＋水属性の土地1	——
	シーモンク	30	40	90G＋水属性の土地1	火属性の土地不可
	ジオファーグ	30	50	105G	——
	G・アメーバ	30	30	70G	——
	G・イール	30	50	95G	——
	シンリュウ	0	30	100G＋水属性の土地2	火属性の土地不可
	ダゴン	60	80	180G＋水属性の土地2＋生贄	火属性の土地不可
	ディープスポーン	10	50	80G	火属性の土地不可
	ニンフ	10	40	75G＋水属性の土地1	火・風属性の土地不可
	ネッシー	20	40	45G＋水属性の土地2	——
	パイレート	10	30	55G	——
	ヒドラ	40	50	105G＋水属性の土地1	——
	ファンガス	20	40	65G	——
	フラッドプリン	10	10	50G	——
	ベヒーモス	60	60	110G	——
	マーフォーク	20	30	30G	——
	マッドクラウン	10	20	25G＋水属性の土地1＋生贄	——
	ムジナ	30	30	55G	——
	メガロドン	50	50	90G＋水属性の土地1	水属性の土地不可
	メデューサ	10	40	70G＋生贄	——
	ライオンメイン	20	50	60G	火・地・風属性の土地不可
	リヴァイアサン	40	50	125G＋水属性の土地2	——
	リザードマン	30	30	70G	——
	リリス	0	40	90G	——
	レモラ	20	40	55G	火・風属性の土地不可
地属性	アルマジロ	20	60	40G	——
	ヴァンパイア	40	40	80G＋地属性の土地2	火・風属性の土地不可
	ウーズ	10	40	70G	——
	ウッドフォーク	30	30	70G	——
	オルメクヒッド	0	30	55G＋生贄	——
	ガーゴイル	30	50	100G＋地属性の土地1	——
	カーバンクル	20	20	50G	——

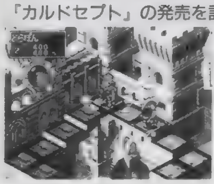
属性	クリーチャー名	ST	HP	召喚コスト／条件	制限
地属性	クール	40	30	90G＋生贄	——
	グリーンモールド	10	50	65G	——
	ケルベロス	20	40	75G＋地属性の土地1	風属性の土地不可
	コアティ	20	40	60G	——
	コカトリス	20	50	95G＋地属性の土地1	——
	サンドマン	40	30	75G＋地属性の土地1	——
	G・スラッグ	30	50	85G	——
	ストーンウォール	0	60	70G	風属性の土地不可
	ダークエルフ	30	30	75G＋地属性の土地1	——
	ダークマスター	60	80	180G＋地属性の土地2＋生贄	風属性の土地不可
	タイガービートル	20	30	30G	——
	ディー・ダム	20	40	60G	水属性の土地不可
	デスゲイズ	40	40	120G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	トウテツ	30	40	65G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	トキシンフラワー	30	40	80G	——
	ドラゴンゾンビ	40	60	110G＋地属性の土地2	風属性の土地不可
	ドリアード	20	30	75G	風属性の土地不可
	ドルイド	0	30	60G	——
	トロル	40	40	80G	火・風属性の土地不可
	ドワーフ	30	50	75G	——
	ノーム	20	40	70G	——
	バジリスク	30	50	115G＋地属性の土地2	——
	パン	30	30	75G＋地属性の土地1	——
	マミー	20	50	60G	——
	マントラップ	20	60	110G	——
	マンドレイク	10	50	85G＋地属性の土地1	風属性の土地不可
	ワーボア	40	40	70G	——
風属性	イグニズファツィ	1	40	60G＋風属性の土地2＋生贄	火・水属性の土地不可
	ウィルス	10	20	20G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	エイドロン	30	40	50G	——
	エルフ	30	30	85G＋風属性の土地1	——
	グリフォン	50	50	105G	地属性の土地不可
	グレムリン	20	30	70G	——
	クンフーモンク	0	50	90G	——
	ゴースト	30	40	45G	——
	サーベルクロー	40	30	80G＋風属性の土地1	——
	サキュバス	40	40	70G＋生贄	火・地属性の土地不可
	サンダービーク	50	20	70G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	ジーニー※	40	∞	100G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	シムルグ	40	30	60G	——
	G・バット	20	30	30G	——
	スプライト	20	20	35G	地属性の土地不可
	スペクター	0	30	40G	——
	セイレーン	30	30	100G＋風属性の土地2	——
	デュラハン	0	50	105G＋風属性の土地1＋生贄	——
	ナイト	50	40	110G	——
	ナイトメア	30	40	75G	地属性の土地不可
	ヌエ	40	50	105G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	ハーピー	30	30	70G	——
	パウダーイーター	1	1	20G	——
	パラディン	50	50	145G＋風属性の土地2	地属性の土地不可
	ハリケーン	20	50	70G	地属性の土地不可
	プッシュプル	0	40	65G	——
	ベールゼブブ	70	70	160G＋風属性の土地2＋生贄	地属性の土地不可
	ペガサス	30	20	65G＋風属性の土地1	——
	ホーネット	40	30	70G	——
	ミルメコレオ	30	40	50G	——
	メイジ	0	30	60G	——
	モスマン	20	30	60G＋風属性の土地1	地属性の土地不可
	レベラー	50	60	130G＋風属性の土地2	——
	ロードランナー	20	30	50G	——
	ワイバーン	40	40	110G＋風属性の土地1	地属性の土地不可

※「ジーニー」はHP ∞（無限）だが、3回戦うと消滅する。

ゲーム誌ナンバーワンセプターの栄光は誰の手に!?

■「編集部対抗ナンバーワンセプター決定戦」開催! ―4月22日―

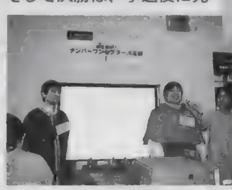
「カルドセプト」の発売を記念して、ゲーム雑誌編集部対抗ナンバーワンセプター決定戦が、代官山の「㈱マリーガル」にて開催されたぞ。参加編集部は総勢13。最初に4つのブロックに分かれて予選が行われ、各ブロック1位が決勝に進出するという方法がとられた。まず予選は「城砦都市ロカ」のマップを使用した、20ターンの短期決戦。我らがDPS編集部は予選Dブロック第3位で予選通過ならず…。そして決勝は、予選後に発表された新マップ「目指せ王国！」で行われた。同マップは、近日発行される専門誌「カルドセプトセプターズギルド」に付属のCD-ROMに収録されるとのこと。この本を通じて新マップが続々追加されていくらしいので要注目だぞ。



▲予選はこの「城砦都市ロカ」のマップを使って行われた。



◀予選各ブロック1位が決勝に進出。我がDPS編集部は…（涙）。



◀特別ゲストとして開発の㈲大宮ソフト・鈴木社長とゲームデザイナーの神宮氏がTVCFの衣装で来場したぞ。



▼各編集部が個性たっぷりのブックを持参し、白熱した戦いが行われた。

あすか120%FINAL Burning Fest.

ついに登場、新『あすか』！ 発売に先がけて、そのシステムをチェック！ また、SS版にも登場した、2人の隠しキャラの必殺技コマンドも公開するぞ。

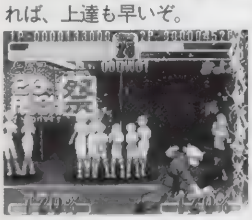
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さて、今回も連続技がアツすぎるくらいアツい！ 疑惑の無限段も、ダウン（体力の下の水色のゲージがなくなるとダウン）の導入によって、一応解決されてますし……ヤバそうな連続技は結構あるんですけどね。個人的には日々研究を重ねていますが、ページが取れるかどうかが心配。皆さんのリクエスト待ってます（笑）。（袋）

5/27 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ファミリーソフト
	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

ファイナルエディションを闘い抜くための4大ポイントを伝授

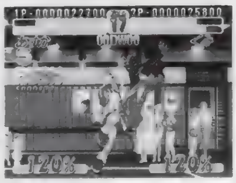
見た目的にもシステム的にも、かなりの変更が加えられた、この『あすか120% FINAL(以下、FINAL)』。発売直前の攻略となる今回は、いままでの「あすか」に慣れてしまった人がとまどいやすい4つの点をピックアップ。個別にその変更点を解説していこう。また、「FINAL」で初めて「あすか」シリーズに触れるという人も、これらのポイントを意識して練習すれば、上達も早いぞ。



▲見た目の変化はどうあれ、基本は「あすか」。猛烈なラッシュと連続技が熱いゲームに仕上がっている。

POINT1◉連続技の受付時間の延長

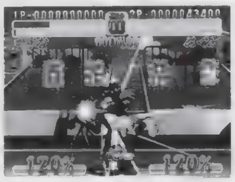
技のヒット数が上がれば上がるほど、相手の食らい判定が残る時間が短くなる（＝コンボが成立しづらくなる）というシステムは従来と同じ。だが、「FINAL」では、コンボ受付時間がかなり長く設定されているため、従来よりも多段ヒットを狙えるようになった。必殺技のあとに必殺技で拾う、などというのは当たり前。必殺技のあとに、通常技コンボ→再び必殺技などの荒業もアリ。



▲対空技で落としたら、とりあえず"もう一回出しとく"は基本。

POINT2◉ガードキャンセルの弱体化

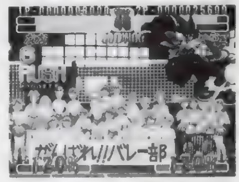
今回の「FINAL」では、ガードキャンセル（GC）で必殺技を出しても相手の通常技に潰されることが多くなり、今までのようにラッシュを抜ける手段としては頼れなくなった。GCをする場合は、相手の連係の最後の一発を狙うか、GCバックダッシュで間合いを離すようにしよう。また、GCダッシュで、相手の後ろに回るのも効果的。キャシィのGCコマンド投げは……健在（涙）。



▲とはいえ、無敵時間のある技や判定の強い技はまだまだ使える。

POINT3◉「浮かせ技」による空中コンボ

これまでの「あすか」にも空中コンボは存在したが、前述の連続技受付時間の延長により、より多彩な空中コンボも可能になった。また、ほとんどのキャラの強攻撃は相手を浮かせる効果があり、その攻撃をキャンセルしてジャンプ→空中コンボという、いわゆる「エリアル」もやりやすくなった。魅せる連続技を狙いたい人は、自分のキャラの浮かせ技を覚えて、ぜひマスターしよう。



▲2段ジャンプのエリアル、そして空中必殺技……う～ん、華麗だ。

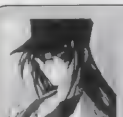
POINT4◉一発逆転！ スーパーラッシュ

「FINAL」で追加された新システム。ゲージが120%状態のときにセレクトボタンで発動、時間とともにゲージが減少していく。スーパーラッシュ発動中は、攻撃判定のある分身が3体つき、相手キャラの連続技受付時間が∞になる。最終奥義以外のすべての技が出せ、ヒット数によるダメージ補正もかからない。うまく使えば、超多段ヒットや最終奥義以上の大ダメージものぞめるのだ。



▲画面端だとトンでもないことに。このゲームのカギになりそうだ。

新たに追加された2キャラクターの必殺技コマンドと基本戦法を公開



扇ヶ谷鉄子

パワーダウン(?)版・飛鳥

ケミカルアッパーを持たない代わりに、中段（しゃがみガード不可）判定の突進技・インパクトチャージを装備。また、フェノメノンクラッシュは地上限定技になり、出すと後方に跳びのくように変更された。遠心破砕拳は、飛鳥よりも出は遅いが、硬直が短い。近距離からでも遠心破砕拳を盾に、ダッシュで攻めていける点が強力だぞ。それ以外は、通常技も含めて飛鳥に似ているが、スピードが遅いために飛鳥と同様のラッシュは難しい。テンポの速いこのゲームでは、不利な局面を迎えることも……。

【オススメコンボ】

①J(ジャンプ)弱→J強→しゃがみ弱×1～4→中×2→強→弱インパクトチャージ

②しゃがみ弱→中→強→カウンター→超フェノメノンクラッシュ

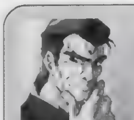


◀フェノメノンクラッシュには、無敵時間がある。



▶中段技は、インパクトチャージだけなのが痛い。

必殺技コマンド		
必殺技	遠心破砕拳	↓↘→＋×or△or○
	インパクトチャージ	↓↙←＋×or△or○
	フェノメノンクラッシュ	↓↓＋×or△or○
	マッハジャブ	×or△or○連打
最終奥義	遠心連殺拳	↓↘→＋□
	超フェノメノンクラッシュ	↓↙←＋□



新堂源一郎

校長の貫禄を見せつける破壊力

対空技として非常に優秀な質実剛健、飛距離は短いがスキの少ない乾坤一擲などを持ち、基本性能はかなり高い。また突進技の疾風怒濤は、近距離から弱、中で出すと裏に回るなどのトリッキーな動きも可能になる。全体的な動作は遅めだが、それを補って余りある攻撃力の高さを持つ強力なキャラだ。特に優秀なのが最終奥義の画竜点睛で、ヒットorガードさせれば相手より早く動くことができる。ヒットした場合は、必殺技で追撃したり、再び画竜点睛へつなげたりと、強力な攻撃が可能になるぞ。

【オススメコンボ】

①J弱→J強→しゃがみ弱×1～4→中→強→画竜点睛→質実剛健（ゲージ120%時）

②しゃがみ弱×1～4→しゃがみ中→しゃがみ強→強疾風怒濤→弱質実剛健



◀立ち中攻撃が、下段判定になっているので使えるぞ



▶質実剛健は、対空にコンボにと使い勝手がいい。

必殺技コマンド		
必殺技	乾坤一擲	↓↘→＋×or△or○
	疾風怒濤	↓↙←＋×or△or○
	質実剛健	↓↓＋×or△or○
最終奥義	画竜点睛	↓↘→＋□
	泰山鳴動	↓↙←＋□

※「あすか120%」のスコアアタックを開催！ 詳しくは好評発売中の電撃PS-D19を見てね!!

ポイントQ&A

Q：以前にDPSで見た記事で、「古館伊知子が使える」と書いてあったんですけど……紹介されてないってことは、没になっちゃったんですか？

A：全国の伊知子ファンの皆さん、安心してください。使えます。一応、発売後のお楽しみということで、今回紹介している2キャラともども使用条件の公開は伏せさせてもらいました。ただし伊知子の条件は、ほかの2人と比べると若干キビシめです。十分に腕を磨いてから、続報をお待ちください。

KulaQuest
クーラクエスト

北欧スウェーデン生まれの斬新PZG!
玉(クーラ)の不思議な動きには、誰もがハマること間違いなしなのだ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

絵画の世界に、「怒った顔の絵なのに、上下逆にしたら笑い顔に見える」というヤツがあるが、このゲームの魅力もそれに似たものがある。どちらを下(引力の働く方向)にするか考えて、新たなルートが見えてきたときには、意外性を伴った奇妙な快感を味わえるのだ。これぞ、思考型PZGの醍醐味だと思う。 (城イドム)

5/27 PZG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶AC(DS対応)、MC(1ブロック)

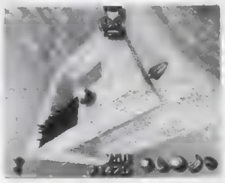
玉の動きを把握せよ! 発売直前のポイント解説

この『クーラクエスト』は、ほかのゲームに見られない独得の感覚を楽しむことができ、このゲームならではの攻略法も多数秘められている。ごく基本的なことは、ゲーム中のデモで解説してくれているのでそちらを見てもらうとして、ここでは遊んでいる人が詰まってしまいそうなポイントをいくつかピックアップし、その解法を解説してみることにしよう。

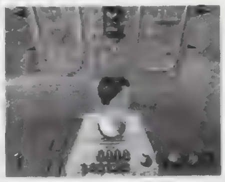
この動きをマスター1◉ジャンプでアイテムを獲得

●ジャンプ中や落下中でもアイテムを獲得することはできるのだ!

ステージ13・14でフルーツアイテムが獲得できずに悩んでいる人がいるかもしれない。ここで転がりながらアイテムを取ることはできないので、ジャンプを使ってのキャッチを狙ってみよう(詳しいやり方は写真を参考に)。このテクニックはこれから先、必須だぞ。



▲ステージ13。この位置からバナナに向かって正面ジャンプだ。



▼ステージ14。バナナと相対する面で、その場ジャンプしよう。

この動きをマスター2◉隠れたノルマも見逃すな

●達成率にコダワル人は崩れる足場に注目!

ステージ23では、フィールド上のアイテムをすべて獲得しても、必ずしも100%クリアできるとは限らない。ここでは、崩せる足場も達成率に反映されていて、この足場を2つとも破壊してクリアしないと、99%止まりになってしまうのだ。なお、崩せる足場が達成率に影響されるのは、このステージだけの現象。ほかのステージでは達成率に響かないぞ。

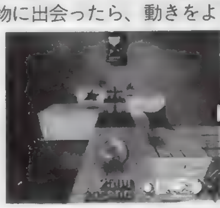


▲乗ると崩れる足場(画面下方)が、2段に重なっているところに注目。

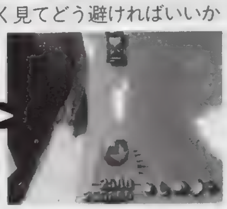
この動きをマスター3◉障害物を上手にやり過ごす

●大切なのはタイミング! 障害物の動きをよく観察しよう!

ステージ25などで障害物に出会ったら、動きをよく見てどう避ければいいか考えてみよう。ここでは全部の障害物をジャンプでかわそうとせず、2つ目をやり過ごすのがコツ。このままフィールドの(スタート地点から見た)側面に回りこめば、あとは楽勝だ。



▲障害物が右側に移動する瞬間に踏み込む。タイミングが命。



▲すばやく右にターンしてから正面ジャンプだ!

この動きをマスター4◉危険地帯を落下で抜ける!

●マップはいろいろな角度からチェック!

焼けた地面は、一定時間触れているとクーラが燃えてしまう厄介なトラップ。ここで転がりながら出口のある足場に進むのはまず無理で、写真のように跳び降りを利用して移動するのが正解なのだ。このような落下を利用したアイテム獲得は、ゲーム序盤だけでもステージ36、50、51などで100%クリアの必携テクになっている。頭を柔軟にして、使える場所を見つけ出そう。

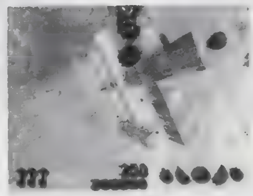


▲写真の位置から矢印のように正面ジャンプ。これなら無傷でアイテムを獲得できる。

この動きをマスター5◉透明の足場を見つけ出す

●全アイテムを集めるための必須テク!

ステージ57では、普通に攻略しようとしても青い宝石を取ることができないはず。実は、このステージには透明の足場が隠されていて、それを利用しないと100%クリアはできないのだ(気になるその位置は右の写真がヒント)。なお、こういった「知らなくてもクリアできるけど100%クリアに必要な透明の足場」は、このステージ以外にも存在するぞ。注意深くチェックしてみよう。



◀この位置から足場の外側に向かって、思いきって正面ジャンプしてみよう

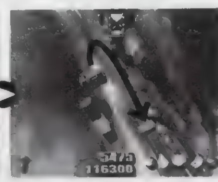
この動きをマスター6◉遠距離を落下で行き来する

●100%達成には大胆な移動が必須! 知恵と度胸で勝負だ!

ステージ72でスイカを獲得してクリアする手順は次のとおり。①スタート地点の足場から、出口のある足場に跳び降りる(左の写真参照)。②同じように出口のある足場から、スタート地点の足場へ跳び降りる。このとき動く足場(2つあるうちの出口寄りの方)に乗ってしまった場合は、もう1つの動く足場に跳び降りで移動(中央の写真参照)。④動く足場(スタート地点寄りの方)からカギのある足場に跳び移り、カギを獲得(右の写真参照)。⑤出口に向かう。



▲この位置から、矢印のように出口を目指して跳び降りる。

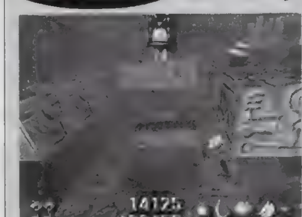


▲お互いが一番離れた状態になる直前に跳び降りるのがコツ。



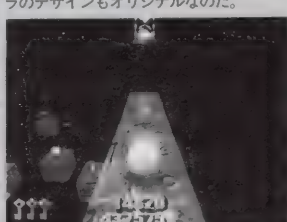
▲右に移動中の足場がストップした瞬間、一気にカギに向かう。

CHECK スペシャルステージを見逃すな!



▲ステージ134に現れた、隠し出口(画面右上)。スペシャルステージへ続く扉なのだ。

▼宇宙が背景のスペシャルステージ。クーラのデザインもオリジナルなのだ。



1▶行き方を教えちゃうぞ

1Playerの通常モードでは、特定のステージですべてのカギを集めると、通常の出口とは別に隠し出口が現れる(左の写真参照)。この出口は、隠し面の入口になっていて、次のステージに進む前に、スペシャルステージをプレイできるぞ。スペシャルステージへ続く出口が用意されているのは、ステージ7、25、42、57、69、82、101、134、143の全9ステージだ。なお、隠し出口はTime Attackモードでも出現し、その気になれば隠し出口からクリアすることもできる。ただし、Time Attackモードではスペシャルステージは出現しないぞ。

2▶スペシャルステージの特徴

スペシャルステージの基本ルールは、通常ステージと同じく、一定数のカギを集めて出口からクリアするというもの。ただし、スペシャルステージの場合は一度でもミス(クーラの破損、あるいはタイムアップ)をするとステージ終了となり、強制的に先のステージに進んでしまうぞ(それでも、減点などのミスに伴うペナルティはないので安心しよう)。もちろん、見事クリアできれば獲得した点数をトータルポイントに加点できる。点数稼ぎに有効なのはもちろん、一部にはフルーツアイテムが手に入るスペシャルステージまであるので、見逃せないぞ!

KONAMI KCEスクール6月生募集中!!

KCEスクールは通年募集でいつでも入学が可能です
卒業基準に達した段階でいつでも卒業が可能です
今春コナミへ入社した63名に続くのは皆さんです





KCEスクール予備校はいつでも入学することが出来る通年募集制となっており、現在も東京・大阪・神戸の予備校では入学願書の受付をしております。学費も在籍期間分のみの支払いで4月定期入学に比べてとても経済的です。自分の進路に迷って4月の定期入学が出来なかった方、今の自分の進路に疑問を持つ方、経済的な理由で入学をあきらめた方、今からでも遅くありません。KCEスクールでデジタルクリエイターへの第一歩を始めませんか。KCEスクールは、コナミへ入社した第1期生63名に続く皆さんの入学をお待ちしております。
なお、通年入学に関してはKCEスクール入試事務局（03-3224-0573）まで直接お問い合わせ下さい。



▲東京校卒業式



▲神戸校卒業式

第1期生が卒業
今春KCEスクール卒業生63名がコナミへ入社

平成11年3月、KCEスクール東京校・神戸校にてコナミ株式会社およびコナミグループの制作会社幹部を迎え平成10年度卒業式が行われました。
平成10年度KCEスクール卒業式ではKCEスクールの全課程を無事修了し、卒業認定された第1期生62名と第2期生1名の計63名がめでたく卒業しました。
KCEスクールの卒業生にはコナミ制作会社への無試験入社資格が与えられますが、卒業生63名全員が入社を希望し、4月1日付で制作者として入社しました。
実践校生として既に制作現場で実際の商品制作に関った彼らは、即戦力のクリエイターとしての活躍をはじめました。

KCEスクール 短期コースのお知らせ

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

■開講するコースは次のコースです。

3DCG アニメーションコース
平成11年6月開講　全10回（3ヵ月）

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時　毎週金曜日　18:00〜

場所　KCEスクール 東京本校・大阪本校

資料請求方法

※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。なお、正面に「平成12年度資料請求」と朱書きして下さい。

［記載事項］　1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい）
2.電話番号　3.氏名（ふりがなをつけて下さい）
4.年齢　5.性別　6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名）7.掲載誌名

［請求先］　〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局　TEL 03（3224）0573（代）
（お問い合わせは、9:00〜17:00土曜・日曜・祝祭日を除く）

KCE スクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成12年度生 募集中!!

http://www.konami.co.jp/school

TEL 03（3224）0573（代）

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール六本木校
- KCEスクール東六本木校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校

東京ゲームデザイナー学院 '99年卒業生就職速報!!

ダントツ!! 2年連続 100名突破!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。

当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人および会社の都合で掲載できない人が他に数十人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



門谷 祥子 CGクリエイター科2年制 就職先 ナムコ 職種 グラフィッカー
白井 香織 CGクリエイター科1年制 就職先 コーエー 職種 グラフィッカー
今井 大策 ゲームデザイナー科2年制 就職先 サミー 職種 プログラマー
石渡 大輔 ゲームデザイナー科2年制 就職先 カプコン 職種 プログラマー
秋田 善彦 キャラクターデザイン科2年制 就職先 カプコン 職種 グラフィッカー
岡本 雪江 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ユークス 職種 グラフィッカー
藤井 康弘 ゲームデザイナー科2年制 就職先 セタ 職種 プログラマー
山木 秀治 ゲームデザイナー科1年制 就職先 アテナ 職種 プログラマー
保坂 敬輔 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アルトロン 職種 プログラマー
山田 亜希 キャラクターデザイン科2年制 就職先 タムソフト 職種 グラフィッカー
雁子 大寛 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 プログラマー
新井 昭次 CGクリエイター科1年制 就職先 姫屋ソフト シーズウェア事業部 職種 グラフィッカー
石橋 渡 サウンドクリエイター科2年制 就職先 日本ファルコム 職種 サウンドコンポーザー
及川 裕子 キャラクターデザイン科1年制 就職先 シャパン ヴィステック 職種 グラフィッカー
澤田 伸次 ゲームデザイナー科1年制 就職先 ユーヒーアイソフト 職種 プログラマー
中村 大介 企画シナリオライター科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 [illegible]
菅原 仲哉 ゲームデザイナー科1年制 就職先 アフェクト 職種 プログラマー
加藤 裕治 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネクサスインターラクト 職種 プログラマ
Y・I ゲームデザイナー科1年制 就職先 元気 職種 プログラマ
山中 一志 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シャパンコーポレーション 職種 プログラマー
K・O 3Dクリエイター科2年制 就職先 ボトムアップ 職種 グラフィッカー
渡辺 吉史 ゲームデザイナー科2年制 就職先 RIZ 職種 プログラマー
M・T 3Dクリエイター科2年制 就職先 ウィル 職種 グラフィッカー
髙橋 国武 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アンバクス 職種 プログラマー
山下 恒男 CGクリエイター科1年制 就職先 シャングリ・ラ 職種 グラフィッカー
山崎 博文 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ショットシェルエンターテインメント 職種 グラフィッカー
辺見 友和 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ショットシェルエンターテインメント 職種 グラフィッカー
井ノ上 亮太 企画・シナリオライター科2年制 就職先 シャウトデザインワークス 職種 企画シナリオライター
松永 かおり キャラクターデザイン科2年制 就職先 キャメロット 職種 グラフィッカー
松村 秀幸 ゲームデザイナー科2年制 就職先 プロハウス 職種 プログラマー
浜出 円 キャラクターデザイン科2年制 就職先 エコールソフトウェア 職種 グラフィッカー
渡辺 信和 ゲームデザイナー科1年制 就職先 メガス エンターテイメントステーション 職種 プログラマー
髙橋 豊 ゲームデザイナー科1年制 就職先 タイヨー 職種 プログラマー
矢島 大亮 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シャウトデザインワークス 職種 プログラマー
N・A 3Dクリエイター科2年制 就職先 トライエース 職種 グラフィッカー
若山 豊 3Dクリエイター科2年制 就職先 ザックス・エンターテインメント 職種 グラフィッカー
廣 忠長 CGクリエイター科2年制 就職先 シャウトデザインワークス 職種 グラフィッカー
秋山 裕 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シャスト 職種 プログラマー
大村 征司 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 プログラマー
水谷 典代 キャラクターデザイン科2年制 就職先 ネクサスインターラクト 職種 グラフィッカー
与那嶺 真 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 プログラマー
柏原 洋 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 プログラマー
石川 政則 ゲームデザイナー科2年制 就職先 スティング 職種 プログラマー
竹節 真美 キャラクターデザイン科2年制 就職先 スタジオK&K 職種 グラフィッカー
足立 学 CGクリエイター科1年制 就職先 キャリアソフト 職種 グラフィッカー
東山 寿一郎 ゲームデザイナー科1年制 就職先 メガス エンターテイメントステーション 職種 プログラマー
辻 和之 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エーコロン 職種 プログラマー
宮崎 孝弘 ゲームデザイナー科3年制 就職先 プレザム 職種 プログラマー
K・M ゲームデザイナー科2年制 就職先 スティング 職種 プログラマー
萩原 明智 ゲームデザイナー科2年制 就職先 メガス エンターテイメントステーション 職種 プログラマー
小田 雄一 雑誌ライター科2年制 就職先 スタークラウト 職種 雑誌ライター
宮本 一成 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ウェイヴエッジ 職種 プログラマー
大須賀 裕美 ゲームデザイナー科2年制 就職先 拓洋興業 職種 プログラマー
兵頭 茂登文 ゲームデザイナー科2年制 就職先 アミューズシャパン 職種 プログラマー
吉村 淳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シュビール 職種 プログラマー
千石 寿幸 ゲームデザイナー科2年制 就職先 シャスト 職種 プログラマー
N・K 雑誌ライター科1年制 就職先 スタークラウト 職種 雑誌ライター
荻原 章 ゲームデザイナー科2年制 就職先 メガスエンタテイメントステーション 職種 プログラマー
尾見 剛 CGクリエイター科3年制 就職先 メガスエンタテイメントステーション 職種 グラフィッカー
妹尾 奈央子 キャラクターデザイン科1年制 就職先 大阪ナツメ 職種 グラフィッカー
S・Y 企画・シナリオライター科1年制 就職先 タイクーン 職種 企画シナリオライター
A・E ゲームデザイナー科2年制 就職先 アルトロン 職種 プログラマー
M・S ゲームデザイナー科1年制 就職先 クエスト 職種 プログラマー
椎野 智徳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 スペクト 職種 [illegible]ライター

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］ ☎03-3370-2720
大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980 | 名古屋ゲームデザイナー学院 ☎052-452-5901
※資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ウラワザデータベース

連休明けでもっとネタがあるかと期待したけれど、やばいっス。このペースで月2回だと、ネタが尽きるのも時間の問題！ 読者のみなさん、投稿待ってまーす！

Ver.10.9

編集部情報 Sonata

★懐かしの名作復活!?

3つのパラレルワールドを舞台にしたＲＰＧ「Sonata」のお得な情報をご紹介。本編は3つのうちどの世界からスタートするかランダムだが、どの世界から始まるかによって、女の子の攻略難度も変わってしまう。そこで、以下のコマンドを入力すれば、思いどおりの世界から始められるぞ。タイトル画面で「はじめて」を選択して、２Ｐ側の△を押し続ければ「ブルームーン」から。２Ｐ側のR1を押し続ければ「徳川学園」、２Ｐ側のR2を押し続ければ「ナノ・セック」から始まるのだ。さらに、おまけ情報をもうひとつ。本編のセーブデータが入っているメモリカードを本体に差して、「オプション」から「アルバム」を選択。アルバムデータのロード中に、２Ｐ側で◎＋△＋▢＋⊗＋R1＋L1を押し続けると、クリアしなくてもアルバムがコンプリートするぞ。しかも、アルバムの最後のページを選択すると、往年の名作（迷作？）「ハイドライドスペシャル」をプレイできるのだ!!



▲何と、画面スクロールの遅さまで忠実に再現されているぞ（うれしいかどうかは別ですが……）。もちろん、パスワードも使えますぅ！



◀あの娘のあんな場面やこんな場面も、労せずして見られちゃうのだ。でも、自力でクリアするまではお楽しみにとっておいたほうがいいかも？

編集部情報 デジモンワールド

★バグ技追加レポート!!

質問のお電話が多いので、さらにバグ技の条件を細かくチェック！ まず、新しく冒険を始める。次に、ＯＰの途中でも構わないので△を押し続けたまま、⊗でムービーをスキップ。メニュー画面が開いたら、アイテムの「オートパイロット」を使う。アイテムを拒まれた場合でも、「はじまりの街」という文字が表示される。この文字が表示される瞬間に△を入力（タイミングが超シビアで、失敗するとゲームが始まってしまう）して、メニューが表示されるまで離さないこと。次に、もう一度「オートパイロット」を使用する（今度はアイテムを食べてくれるまで続けること。拒まれた場合に備えて、アイテム使用後に△を押し続けておく）。これで、かなりの確率で成功するだろう。

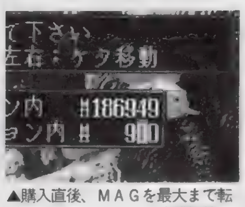


▶完全にバグ技ですので、メーカーさんには決して問い合わせないで下さい（いやマジで）。

LV 50 デビルサマナー　ソウルハッカーズ

★……まるもうけ？

「真・女神転生」シリーズの移植作、「デビルサマナー」のお得なウラワザをご紹介。これは、ポケステのＰ－メッチーがタダで手に入るというモノだ。まず、メモリカードから最新のセーブデータをロードする。次に、メモリカードとポケステを差し替えたら、ペットショップ王国屋でＰ－メッチーを購入。ここで一度リセットして、メモリーカードから最新のセーブデータをロードしてゲームを続行。あとは育成したＰ－メッチーをＣＯＭＰに入れるだけだ。これで、お金もＭＡＧも減らすことなく、Ｐ－メッチーが手に入るぞ。資金不足時にはオススメの卑怯ワザなのです。



▲購入直後、ＭＡＧを最大まで転送してＰ－メッチーの育成開始。でも、ＭＡＧの消費は抑えたい。



◀そこで今回の技を使うと、ＭＡＧの総量が元どおりに!!

編集部情報 ダンスダンスレボリューション

★隠し要素詰め合わせ

前号に引き続き、超人気の音ゲー「ＤＤＲ」の小ワザをチェック！ 今回新たに紹介するのは２Ｐ用の「バーサスモード」と、「ＥＡＳＹ」の特殊モードだ。モードはどれでも構わないので、１人が⊗を押してゲームを開始。あとは難易度選択表示中に、もう一方のプレイヤーが✚下を押しながら乱入すればＯＫ。これで、アーケードでもおなじみの「バーサスモード」が楽しめるぞ。また、難易度選択画面で✚左を押しながら◎で決定して、曲選択画面まで押し続けよう。すると「ＥＡＳＹ」のレパートリーが「ＰＡＲＡＮＯＩＡ」や「ＭＹ ＦＩＲＥ」など超難解な曲に変わってしまうのだ。これは「マニアック」など他の難易度とも併用可能なので、練習にはもってこいだ。



◀片方のゲージが尽きても、全然ＯＫ！



◀画面下の文字に注目！ 「ＥＡＳＹ ＭＡＮＩＡＣ」などと見慣れない難易度が…。

LV 50 ワールドスタジアム3

★隠しスタジアム出現

「ワースタ３」の小ワザを紹介！ データロード中のミニゲームでアンドアジェネシスを倒すと「ゼビウススタジアム」が。また、L1を押しながら「ゼビウス～」を選択すると、「河川しき球場」でプレイできるぞ。さらに、国盗りモードをクリアしたデータをロードすると「城球場」。L1を押しながら「城～」を選べば「野戦球場」、R1を押しながら選ぶと「五稜郭スタジアム」。さらに、特進コースを首席で卒業した分身くんのデータをロードしてR2を押しながら選ぶと「ピッカリスタジアム」でプレイできるのだ！

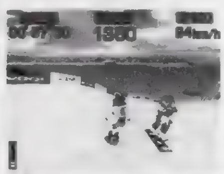


▶たまには貧乏くさいミニ球場で、ホームランを乱発するのもいいかも……。

LV 50 R（アール）

★隠し要素いろいろ

ちょっと変わったスノボＡＣＴ「Ｒ」のウラワザを紹介しよう。"Ｒ"のロゴが表示されているメニュー画面でR1＋R2＋⊗を押すと、いきなりエンディングが見られるぞ。また、「Runaway」モードを４キャラでクリアすると、「EXTRA」モードが追加されるぞ。さらに、「MusicRoom」を選択して、キャラの演奏中に◎、▢、▢、◎（または、△、△、⊗、⊗か◎、⊗、▢、△）と入力すると、各キャラのムービーが見られるようになるぞ。ちょっと操作感にクセがあるけど、頑張ってオールクリアを目指そう！

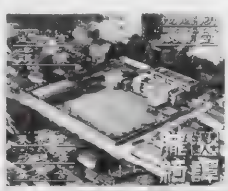


◀残念ながら、楽をする手段はナシ！ 気合いでクリアするしか!!

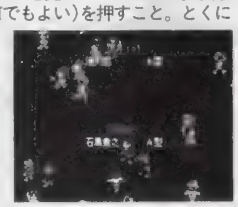
LV 0 東京魔人學園朧綺譚

★スタッフロール簡単発動

読者人気が異様に高い「東京魔人學園朧綺譚」の超小ワザを紹介しよう。メイン画面（写真左）で２Ｐ側のL1を押すと、いきなりスタッフロールが始まるぞ。このスタッフロールは何種類か用意されていて、声優さんを始め各スタッフの「好きな女性キャラ」、「好きな男性キャラ」、「誕生日」、「血液型」などが表示されるぞ。ちなみに、スタッフロール表示中に２Ｐ側の◎を押すと早送り、▢（または△か⊗）を押すと、キャラクターがさまざまなアクションを見せてくれるのだ。表示を中断するときは、１Ｐ側のボタン（何でもよい）を押すこと。とくに実用性があるわけではないけれど、ファンならちょこっとうれしいかも？



◀この画面でコマンド入力！ カーソルの位置は特に関係なし。



▲おなじみのＳＤキャラが、画面狭しと動き回る！

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

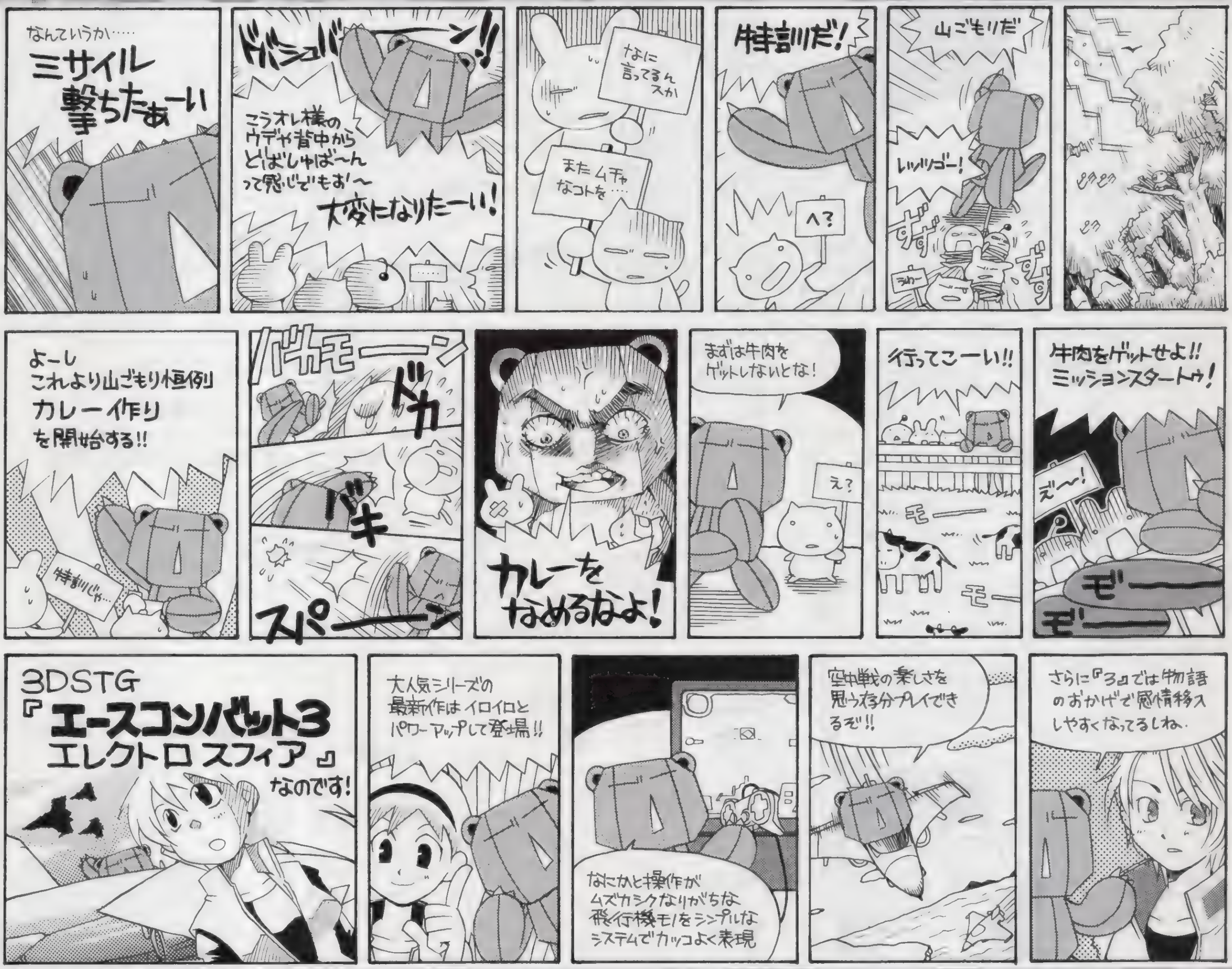
今月の採用者：LV50（3名）／神奈川県　森智昭くん、北海道　霧島生くん、東京都　小宮山美野里くん。LV0（1名）／東京都　米山奈央くん。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

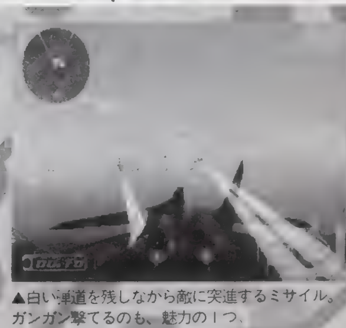
3D・STGの中で断トツの人気を誇るこのシリーズ。最新作の『3』を徹底解剖！



ちょっとアニメもあるけれど 飛行機乗りは男のロマーン その1

●シリーズの歴史を振り返り、その魅力を再確認！

記念すべきシリーズ第1作『エースコンバット』が発売されたのは、95年の6月でした。このSTGの素晴らしかったところは、爽快感やスピード感に加えて、飛行戦術までもがSTGとして楽しめたところです。それまでは、理屈抜きの気持ち良さは3D・STG、飛行の奥深さはフライトSLGと、この2つは両立しないものだっただけに、両者の融合はまさに画期的でした。そんな面白さが、美しいグラフィック、ノリノリの音楽、実在機をモデルにした登場機体といった彩りとともに楽しめたのですから、話題にならないわけがありません。『エースコンバット』の名は、またたく間にSTGファンを中心にPSユーザーの間に広まっていったのです。また、「飛行戦術」や「実在機」といったリアルさを追求しながらも、このシリーズでは各種ゲーム上の設定が何よりも“爽快さを第一”に作り上げられていたのです。例えば、実在の戦闘機ではミサイルという便利な武器は数発しか積めないものなのですが、ゲーム中では何十発も撃てるという、使いたい放題の弾数を自機に搭載しています。確かに常識ハズレですが、このことによって、STGとしてより一層爽快感が増したのは言うまでもありません。リアルさの模写ではなく、ゲームファンが心に思い描く、迫力満点のドッグファイトを実現し、PS用ソフトでは3D・STGの最高峰として高く評価された作品となったのです。そして今回発売されたシリーズ最新作の『3』では、今まで高く評価された部分を継承しつつ、ストーリー面を重視するなど新たな魅力が加えられました。当然そのクオリティの高さは保証済みというワケなのです。



▲白い軌道を残しながら敵に突進するミサイル。ガンガン撃てるのも、魅力の1つ。



ちょっとアニメもあるけれど
飛行機乗りは男のロマーン
その2

●これぞドッグファイトの醍醐味 【機体の操作編】

普通の3D・STGなら、自機の旋回(横への移動)は✚キー左右だけでOKなのですが、本来の戦闘機は、旋回にもっと複雑な動きを必要とします。そんな仕組みは 3 にもノーマル操作という操作タイプで採用されています。このとき旋回は、一度ロール(機体の傾け)をしてから、上方向に進むという、2段階操作で行うようになるのです(どうしてもこの操作に馴染めない人のための救済措置として、✚キー左右だけで旋回するイージー操作も用意されています)。初心者には難しく思われがちなノーマル操作ですが、何回かプレイすれば慣れるハズ。この操作方法は飛行戦術の自由度という点で、イージー操作より上なので『エースコンバット』の魅力を存分に味わうためにも、ノーマル操作でプレイすることをオススメします。

●これぞドッグファイトの醍醐味 【ミサイル編】

メイン攻撃とも言うべきミサイルですが、ただ闇雲に乱射してみてもまず命中することはありません。戦闘機におけるミサイルとは、最初に狙う相手をロックオンして、それからミサイルを発射するのが定石です。ロックオンとは、「狙っている敵に、ミサイルの自動追尾能力が働くようにセッティングをしました」という合図と理解しておけばいいでしょう。こうして、ロックオンという手順を経てから発射されるミサイルは、狙った相手を自動追尾してくれるので、ほぼ確実(振り切られるなどの場合は除く)に命中します。ロックオンという概念に馴染みがなく、「なんで発射前に手続きが必要なの?」と思っている人も、実際に使ってみればその便利さと、使う楽しさが味わえるはずです。というか慣れないと先に進めません(笑)。



▲地平線がグリングリン回転するノーマル操作、飛行の自由度が高いだけに、操作する楽しみも多い。



ちょっとアニメもあるけれど 飛行機乗りは男のロマーン その3

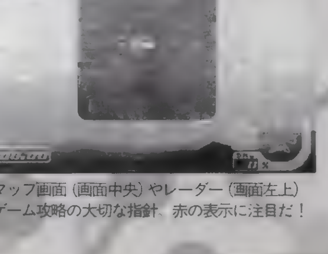
●レーダーを読み取れれば、迷子の心配は皆無

レーダーやマップ画面の表示システムを今一度確認しておきましょう。①レーダーは自機を中心に、自機の正面が常に上方向にくるように、周囲の敵（味方）を表示する。②表示倍率は自機に一番近い敵との距離に応じて自動的に3段階に切り替わり、最大倍率では各戦闘機が三角形で表示される。③マップ画面は自機を中心に、北が常に上方向になるように表示される（倍率は一定）。また、ここに表示される扇形の範囲は、レーダー（水平方向）の視界範囲を表しています。

初心者は軽視しがちなのですが、レーダーに表示される敵機の色には重要な意味がありますので、必ずその意味を覚えましょう。レーダーの読み取りには多少慣れが必要ですが、理解して慣れれば戦闘能力がグンとアップしますよ。

●宙返りを使えば、敵との駆け引きも断然有利に！

初心者の皆さんも、物は試しで、とりあえず宙返りしてみましょう。手順は以下の通りです。①✚キーを下に入れ続け、真上に進む。②宙返り中はスピードが落ちてしまうので、自機を加速させる。さぁ、できましたか？　次は宙返り中にレーダーに目を向けてみてください。あるとき、レーダーの表示がクルッと入れ代わりませんか？　これこそ、自機が背面飛行の状態に入った瞬間なのです。同じく、自機が背面飛行から通常体勢に戻ると、同じようにレーダーの表示がクルッともとに戻ります。慣れてきたら、背面飛行の時間帯を長めにしてみるなど、状況に合わせて宙返りの軌跡を調整してみましょう。この宙返りの動きを自在に使いこなせるようになれば、あなたも上級者の仲間入りです。



▲マップ画面（画面中央）やレーダー（画面左上）はゲーム攻略の大切な指針、赤の表示に注目だ！

エースコンバット3 エレクトロスフィア　はじめて物語



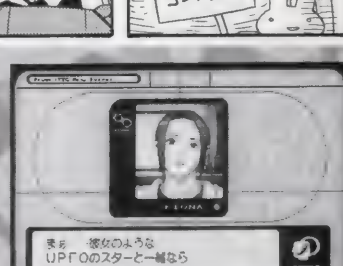
ちょっとアニメもあるけれど 飛行機乗りは男のロマーン その4

●ストーリーが重視され、感情移入度も数倍に！

『3』で新採用された要素の中で最大の目玉と言えば、ストーリーやキャラ設定が重視された点でしょう。ストーリーは、この世界での社会情勢（シチュエーション）を教えてくれるニュース報道と、仲間からのビデオメール（映像つきの通信）の2つを主体に展開していきます。その物語が、とても面白い上に、細部の設定にいたるまで凝っています。ＳＴＧのバックストーリーにしておくのがもったいないくらいです（アクセスがほとんど気にならないのも魅力的）。ＳＴＧ部分に物語が絡むことによって、同じミッションでも「○○め、今に見てろ！」という気持ちにもなりますし、何よりもどんどん先（または別のストーリー展開）を見たくなる衝動が押さえきれなくなります。一度プレイしはじめたら、最後まで止められませんよ！

●従来のファンはもちろん、初めての方にもオススメ

これだけ楽しめる物語を提供しながら、ゲーム部分（ＳＴＧ）でも高い完成度を保ち、なおかつプレイ環境（短いアクセスなど）もよく作り込まれた作品は珍しいでしょう。『3』ではミサイルの命中率がアップするなど、遊びやすいバランス調整がされている点に、はじめて『エースコンバット』を遊ぶ人への配慮が感じられます。『逆襲のシャア』（バンダイ）や『アーマードコア』シリーズ（フロム・ソフトウェア）などの戦争ものが好きな方なら、絶対に楽しめるはずです(今まで3Ｄ・ＳＴＧに手を出していなかった方にもオススメ)。前作までのファンの方々の中には『3』の違った雰囲気に戸惑う人もいるかもしれませんが、安心して下さい。「物語を楽しませるＳＴＧ」という高く評価されるべき新要素が加わったと思って下さい。



▲ストーリー展開が重視されている今作、仲間からのビデオメールの閲覧も楽しみの１つ。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、などなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。自室内に「不思議空間」&「不思議な穴」があるとか。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ゴールデンウィークはどうでしたかぁ～？　楽しかったですかぁ～？「電撃コラムス」はいつも楽しいですよぉ～！

★女の子って フ・ク・ザ・ツ……

さあ、今回もドライメッシュシートで爽やかにまいりましょう！　え～、そんなの無理。健康の証とはいえ、毎月「アノ日」が来るたびに、まったくもってまいっちんぐですネ！　ゲーム業界で活躍中の女性クリエイターのみなさんも、このときばかりはシオシオです。

そのような女性のため、会社では一般に「生理休暇」と呼ばれているお休みデーを設けています。これは労働基準法で定められているので、アノ日でつらいときは堂々とお休みができるのです。ありがたいですね。

こういうと、一部の殿方は「ずる～い」とおっしゃいますが、男性でも生理が苦しいという方は認められるかもしれないので、一度上司に相談してみて下さい。

さて、アノ日で休むときに「生理休暇」として休むなら、その旨を上司に伝えなければなりません。え～、ヤダァ～、信じられなぁ～い。だって、「○月○日、私はアノ日でした」ってバレてしまいますのよ？「生理休暇」のトコロにマルをした休暇届けを、一体どんな顔をして上司に手渡せばよいものか……。ここは、「ひょっとこ」の顔なんかがいいかもしれない。いや、ダメかもしれない。

結局のトコロ、ちいとも堂々とはできないのです。そんなこんなで、とってもウブだった筆者は、会社員生活5年間にわたり一度も生理休暇（しかも有給）を使えなかったという哀しい過去があります。それはウブすぎないか？

かつてはムサ苦しく暑苦しい「オトコの職場」と謳われていたゲーム業界ですが、現在は女性が占める割合が大変高くなっております。女性クリエイターのみなさんに良い仕事をしていただくためにも、もっとコッソリ、そして確実に生理休暇が取れるように配慮するべきなのです！

さらに付け加えておくと、この法律の本来の目的は「元気な赤ちゃんを産めるように、みんなの子宮を大切にしよう」というもの。ひいては、日本の少子化に歯止めをかけることにもつながるワケですね。……本当かなあ？

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　「D20」のROMを作っているときに、けっこう力を入れて体験版の「俺屍」(おれしか)を遊んでしまいました。コラムのネタにもなって、いや、助かった(笑)。

★「育成」ゲームについてイロイロ

今回のテーマは「育成ゲーム」。と、一口に言っても、いろいろだ。今回は、キャラクターの成長についての話をしよう。

もともと、コンピュータＲＰＧの歴史は実質的に『ウィザードリィ』から始まるわけだが、当の御本尊が一体全体何を目標として作られていたのかというと、『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』の戦闘とキャラクターの成長をコンピュータ上で再現することだったのだから、コンピュータＲＰＧこそ、実は「育成」ゲームの元祖だったと言えたりする。

『ウィザードリィ』を端的に表現するとどんなゲームなのかというと、「キャラクターを作成し、戦闘を通して成長させて、ゲームをクリアするゲーム（クリアしてもさらに成長させ続けて遊ぶことができる）なわけだ。

ここで一歩、ゲームの作り手として発想を進めるならば、「戦闘を通して」という言葉が、簡単に交換可能なものであることに気がつかなければならない。例えば「恋愛体験を通して」成長させても、「歌のレッスンを通して」成長させてもいい。授業でもいいし、食事でもいい。極端なことをいえば「寝る」だってかまわない。このように『ウィザードリィ』のゲームシステムは、何を通して成長(育成）するのか？　という部分を交換すれば、何でも当てはめることのできるシステムなのだ。

ところが、これが面白いことに、ゲーム先進国であるアメリカではテーブルトークの伝統がジャマでもしたのか、「××を通して成長する」式のゲームはあまりない。テーブルトークＲＰＧにおいて、キャラクターが成長するゲームは、どちらかというと古いもので、シナリオや世界観に重きを置いたものは、この成長を切り捨てているか、あるいは極端に軽視している場合が多い。「××を通して成長～」というアイデアを生んだアメリカではなく、この日本で「成長」を主眼としたゲームは隆盛を極めることになったわけだ。

ＲＰＧ以外のジャンルをみても、Ｓ・ＲＰＧがそうだし（これは20年くらい前のアメリカ製ボードゲームには逆に入っていたりするが)、最近のコンシューマ向け格闘ゲームではよく見られる要素（というか、楽しみ）だし、ＡＣＴにだって平気で入っているし、果ては経験値システムを応用したＳＴＧまである。その多くはシナリオを楽しんでもらうためのバランス調整用であったり、感情移入のためであったり、ちょっとしたオマケであったりして、『ウィザードリィ』のような「成長こそがメインディッシュ」とまではいかないが、『ウィザードリィ』よりストレートに、キャラクターを成長させること、それ自体を目的とし、楽しませるようなゲームもある。その最たるものが、『プリンセスメーカー』であったり、『卒業』であったりするわけだ（そして巷間にあふれる恋愛育成ゲームが、この亜種である)。つまり、「成長」は、およそどんなジャンルにでも組み込むことができ（先に指摘した通り、非常に幅広く応用と交換が可能)、なおかつバランスを取る、効果的な演出を加えるなどの点で、ゲーム的に優れた手法でもあるわけだ。

と、このように紙数を尽くして説明するまでもなく、この日本では、ゲームで何かを育成する楽しさが、非常に一般的なものであることは明らかだろう。ところが、現実世界の「育成」(子育てやペットを育てるなど)では当たり前なのに、ゲームの育成には、ほとんど入っていなかった要素がある。

それが、世代交代。

遺伝の法則は、中学で習うことだ（だったと思うけど……）し、子どもに親のイロイロな条件が遺伝して変化していくのを世代を追って確認できれば、そんなゲームは絶対におもしろい……と思うのだが、意外なくらいに、そういうゲームはなかった。ただ、考えてみればそれも無理のないことかもしれない。プレイヤー＝主人公（もしくは主人公群）の観点からシナリオを見ていけば、遺伝による次世代のキャラの育成／成長なんて視点はなかなか持ち込みにくいし、人間が世代交代をするようなスパンの長いゲームは『シヴィライゼーション』のように文明単位になったりするのが常套手段で、やはり感情移入しにくいし、シナリオも成り立ち難い。

これをうまく解決するには世代交代の間隔が短く、なおかつ自分が神のような視点に立つことを不自然に感じさせない、この２つの要素が要求されるだろう。これをうまく解決して、世代交代のおもしろさをゲームにしたのが名作『ダービースタリオン』だ。競馬という競争（走）の世界で、おまけに一般性があり、しかも血統による遺伝形質の違いが研究されており、なおかつその方法論がある程度確立されているジャンルで、馬という比較的世代交代の早い動物（正確には現役の期間が短い）なのだから、先に挙げた２つの条件がピッタリ満たされているようなものになっているのだ。

だが、いかにゲームがおもしろかろうとも、馬は馬である。他のものも育ててみたい、それも、できれば人間を……と思うのが人情だ（遺伝によってグッピーの模様が変化するのを眺めて満足できるのは、熱帯魚マニアくらいだろう)。犬や猫を世代交代させるのも、ちょっとゲームになりづらいし、絶対におもしろくなるのはわかっている「地球の進化の歴史」ぐらいになると、今のマシン（ＰＣ、家庭用ゲーム機問わず）ではシミュレートできそうもない。

とかなんとか、そんなことを考えていたところに、ＤＰＳ－Ｄの体験版としてやってきたのが、盟友・枡田省治氏の手になる『俺の屍を越えてゆけ』だ。

まだ発売されていないゲームだし、ネタバレになっても困るので、あまり詳しくは触れないが（「Ｄ20」に収録されている体験版を、ぜひプレイしてもらいたいし、本誌の記事もあわせて読んでみてほしい)、ともかくウマい方法で「人間が世代交代をし、育てたキャラクターが遺伝によって、さらに変化していくこと」を表現している。

レビューではない本稿であえて欠点を指摘するなら、世代交代をするゲームなので、１人のキャラに感情移入しづらいし、全体にグラフィックが地味だったり、表示されるコマンドは掃いて捨てるほどあって、とっつきは悪そうに見えるのだが（それにしても、もうちょっと見かけのいいゲームにならないの？)、これが実におもしろい。

世代交代をさせて（１つの世代交代が起こる間隔は極めて短い。ホントにあっという間だ)、孫が強くなるのを見ていると(って書いていて、なんだか……変だな……本当だから仕方ないが)、思わずニンマリとしてしまうわけだ。

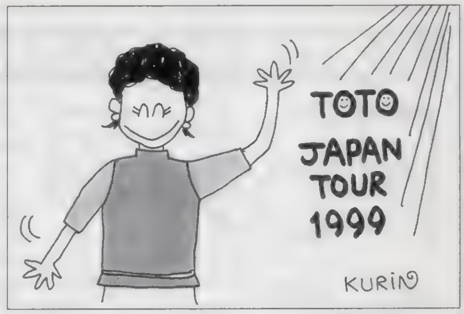
おまけに「人間」がネタだからシナリオもあるし、ちゃんとキャラクターもしゃべるし（と言っても、シナリオの比重自体は低いと思うが)、ゲームシステムとしても実はけっこうわかりやすくできている。

そんなワケで、一般性があるとは少々言いがたい気もするのだが、ちょっと尖ったゲームを気軽に（？）やってみたい人（でも、ＤＰＳやＤＰＳ－Ｄの読者のみなさんには、多いんじゃないだろうか？）なら、十分興味を持っていいタイトルではないだろうか。「世代交代のおもしろさ」を馬のゲームだけにとどめておくのも、もったいない話だからねぇ。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は「ウンジャマ・ラミー」に挑戦じゃ～！



★青春のソング「ＴＯＴＯ」のコンサートに満足

あちらこちらで萌える新緑を目にする季節到来。爽やかな風に誘われ、好きな音楽でも聞きながらドライブするには持って来いの陽気です。海へ山へどこへ走りに行こうか思い描くのが最近の楽しみの１つです。

最近、スポーツ界での明るいニュースと言えば、サッカー世界ユース選手権でしょう。日本は前評判通りの快進撃で、あれよあれよという間に決勝戦へ名乗りを挙げましたね。周知のごとくスペインが初優勝で日本は準優勝ということで幕を閉じたわけですが、温度湿度共に高い過酷な状況下でよくぞ戦ってくれたと思います。肉体もさることながら強靭な精神力が要されたことでしょう。決勝戦では惜しくも完敗したとはいえ、輝かしい準優勝に大きな称賛を送りたいですね。来年のシドニーオリンピック、2002年の日韓共催W杯と若いイレブンたちの活躍を期待したいです。

先日「ＴＯＴＯ」のコンサートに行ってきました。３時間近くに及ぶステージは新旧取り入れた楽曲構成で、大変満足できました。個人的には昔の曲が聞きたかったので、「99」「ロザーナ」「アフリカ」と、聞けただけでも感激。ステージのスクリーンに映し出されるサイケデリックなＣＧ画面、プレイヤー達のパフォーマンスには会場からも笑いと拍手が。中でもドラムスのサイモンが、足のみで軽快なリズムを取りながら新聞を読んだり、電話してみたりするパフォーマンスにはビックリ。なんて器用なんでしょ！　１回目のアンコール曲がファーストアルバムの１曲目というのも中々ニクイ演出。あ一満足満足でした。

そして、今回のゲームレポートは「ウンジャマ・ラミー』。『パラッパラッパー』でかなりはまってしまった私としては待望のゲームです。ちょいと余談ですが……私、いつぞやは某ドーナッツショップの券をきっちり10点分集め、とってもキュートなパラッパー缶をゲットしました。その缶は私にとってかなりのお宝物で、お仕事グッズを入れて今でも大切に大切に取ってあります。おっほっほぉー！

さてさて、ちょっと変わり種のキャラクターが売りモノのゲームですけれど、前作にひき続き登場してくれちゃうのが「アタタタタタタッー！　キック！　パンチ！　ターン！」の掛け声が高らかなタマネギ先生。「道場、カジノ、すべてはココロじゃ」の先生の登場に思わず、感激ぃ～。もう少し先生と遊んでいたかったけど、このステージは割と簡単にクリア成功じゃ。この先はどうクリアして行くのか？　この続きは次号に続くのじゃ～。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況　前回岩崎さんも書いていたけれど、注目の映画「STAR WARS EPISODE I」の新作が５月19日に封切りに！（でも、原稿書いている時点ではまだなので、報告は次回）。

★アメリカで銃規制がなかなか実現しない理由

アメリカでは、銃を使った犯罪事件は少なくありませんが、先日起きたコロラド州の高校での乱射事件の衝撃度はかなり高かったようでした。朝から晩まで通常の番組を取りやめて中継していたのはかなり異例のことです。今回の事件が騒がれる理由には、年間数件のペースで起きている学校での死傷事件の中でも、死者15人という数字が史上最悪であること、加害者および被害者のほとんどが高校生であったこと、大量の爆発物が仕掛けてあって、さらに大きな被害の出る可能性があったこと、事件の背景、動機がよくわからないことなどがあります。

しかし、この事件に関して私たち日本人がもっとも理解しにくい点は、銃による犯罪・事件がこれだけ繰り返されるのに、なぜ依然として銃の購入や所持が簡単にできてしまうのかということでしょう。

アメリカでも当然ながら、銃による被害にあった人やその遺族などを中心に銃の規制を強める声は非常に強いのです。だいたい一般市民は基本的に銃などに縁のない人が大半で、当然銃の購入や所持は厳しければ厳しいほど良いと考えていると思われます。しかし、今までにもたびたび提出されてきた銃規制法案は、全米ライフル協会（ＮＲＡ）という恐ろしく強力な団体の圧力で、ことごとく成立を阻まれてしまっています。ちょうどクリントン大統領が、今回の事件を踏まえた新たな規制法案を提出すると表明したというニュースを見ましたが、この中の「銃を買える年齢を18歳以上から21歳以上に引き上げるとか、爆発物の所持歴を審査の項目に加える」などの、ごく当たり前と思われる案件さえも、絶対認めないという姿勢で臨んでくるＮＲＡには、怒りすら感じます。ＮＲＡの背後には、冷戦終結で弱まったとはいえ、まだまだ巨大な兵器産業が付いていると言われ、今回の法案の成立も簡単には行かないでしょう。

とはいえ、ここ数年の動きを見ていると世論は少しずつながら確実に銃規制強化の方向に動いているので、あと数年の後には、厳重な審査と難しい試験に合格した者だけが、高いお金を払ってやっと銃を手に入れられる、またはそうまでして銃を所持する人がほとんどいなくなるというアメリカ社会が来ることを期待できるのかなと思っています。クリントンはただのポーズじゃなくて、今回の法案成立こそがスキャンダルの汚名返上のいい機会だと思って本気で戦ってくださいよ！



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事はゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★波紋広がる次世代PSの未来（その2）

今年はカレンダーの並び方がちょっとキレイなG．W．（ゴールデンウィーク）でした。まとめてドンと、お休みの人も多かったでしょうね。皆さんはどこかに遊びに行かれましたか？　私は仕事が順調に進んでいれば、2～3日はキャンプに行けているハズなんですが……さて、どうなっているんでしょう？（解答は次号で……って、クイズじゃあないんですから）。

最近のパソコンの売れ筋としては、軽くて場所を取らないノートパソコンに相変わらず人気が集中しているようです。量産効果で液晶モニタや小型ＣＤドライブのコストもだいぶ下がってきました。現行のＰＳも量産効果で部品の原価がどんどん下がっているようですから、この２つを合体させて「ポータブルＰＳ」しかも安い！……って、いうのができればいいんですけどね。

そうすれば静かな山中のバンガローかなんかで、じっくりと大作ＲＰＧに浸るなんてのも可能になりますよね。「薄型バイオノートタイプのポータブルＰＳ」なんていうのを作ってくれないかなぁ。

えー、現実に戻って前号のお話しを続けましょう。前回は発表された次世代ＰＳがゲーム業界以外の業種からも注目されていること、それは現在の構造状況を脱却する原動力となりうる可能性を秘めているからだということ、そしてその可能性の１つが家庭用のマルチメディア端末としての期待だというところまでお話ししましたね。

しかし「マルチメディア端末って、具体的に何ができるものかもわからないし、だいたいたかがゲーム機ごときで不況脱出だなんてオーバーじゃないの？」という疑問も多いようなので、今回はこのあたりを中心にご説明しましょう。

まだ「マルチメディア」なんて言い方すらなかった頃から、家庭用のゲーム機をビジネス等に活用しようという試みは数多くありました。そう、かのファミコンが登場したのが今から16年も前の1983年のことですが、この頃すでに「パソコンとして使えるゲーム機」をセールスポイントとしたＴＶゲーム機が登場しています。

本格的なキーボードを装備したり、オプションで外部記憶装置（といっても、当時はテープレコーダーでしたが）を用意したモデルまでありました。しかしパソコンといっても当時の、しかもホビーレベルでのお話ですから、超簡単なプログラム遊びができるといった程度のものでした。それでも大手玩具メーカーやパソコンメーカー、家電メーカーまで参入し、そしてそれぞれのタイアップモデルもあったりと、大乱戦となったのです。

結果は皆さんご存じの通り、ファミコンの１人勝ちとなりました。ファミコンも当初はパソコン機能への拡張も狙っていたのですが、途中からゲーム中心の販売戦略へと転換したのも成功のポイントだったようです。

発売から３年後の86年にはファミコンの王位は揺るぎないものとなり、国内累計出荷台数が800万台を突破します。ちなみに86年５月に伝説ともなった『ドラゴンクエスト』の発売があり、普及台数は一気に加速して翌87年には1000万台を突破します。そうです、一家に一台の状態となったワケです。

こうなるとファミコンを家庭用端末として、ビジネスに利用できないかというさまざまな試みが始まりました。最初にこれの牽引役となったのが『ディスクシステム』でした。もしかすると、もう『ディスクシステム』をご存じでない読者の方がいらっしゃるかもしれませんので、ここでちょっと説明しておきましょう。

これはファミコンに増設する入出力装置で、フロッピーディスクに似たメディアを使用していました。正式にはクイックディスクと呼ばれるメディアの任天堂バージョンで、パソコン用メディアとして登場しながら容量の点などで現在のフロッピーディスクに敗れ去ったという経緯を持っています。音楽のデータ（ＭＩＤＩ）用のメディアとして使われたこともあるので、ご存じの方もいるでしょう。

このディスクは現在のフロッピーと違ってＡ・Ｂの両面が使えたのですが、両面併せて100KB（キロバイト）程度の容量しかありませんでした。当時のフロッピー(400～600KB)と比較してもかなり小さいですよね。それでも当時のゲームソフトのプログラムは数十KB程度のサイズだったので、ゲームによってはＡ・Ｂ面にそれぞれ１つずつ、計２つのゲームがインストールできたのです。

ちなみに当時のゲームソフトのプログラムは「キロビット」で表示されていました。パソコンでは「キロバイト」で表すのが普通ですが、バイトはビットの８倍です。ですから「１Ｍ（メガビット）の大容量ゲーム！」といっても128KBしかなかったんですね。この伝統（？）はネオジオなどの大容量ゲームに至るまで受け継がれていたので、いまだに混同している人は多いようです。

■うわぁ、今回はこの「ディスクシステム」を使ったマルチメディア端末のさまざまな試みについてお話ししようと思ったのですが、歴史的背景の説明だけで終わってしまいました。でも「ディスクシステム」はよく知っているという人でも、こうした詳細はご存じなかったでしょ？　次号ではもっと知られていない「マルチメディアへのアタック」についての裏話を中心に進めていきたいと思いますので、お楽しみに。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

どれいの「ど」
ハワ〜ンのぱうぱう

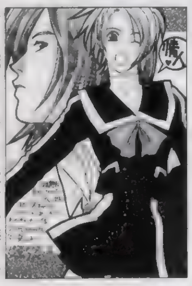
PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回かなり前に超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお贈りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。

もうすぐ夏！　とか言っておかないとアッという間に暑くなっちゃうっスからね。そんな夏までにはステキなソフトがたくさん発売。お金もたくさんかかります。何とかしないとやりくりしないと。ね。

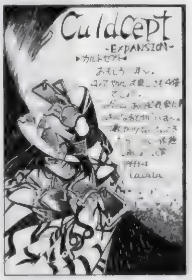
「あのね、あのね、聞いて聞いて。やすこは本当はピリカット星人なんだって」……と、オレの飼っているデジタルペットのマタ吉（ペルシア剛毛巨大ウサギ・メス・2歳）が突然語り始めた。ドキッとした。やすこっていうのは……オレの片思いの……隣のクラスの松下靖子ちゃんのコトだと思う。多分。まあ、オレは靖子が好きって教え込んだからある程度語ってくるのはしょうがないんだけど…どうせなら、電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気！　って話も一緒に語ってくれるといいのに。……ピリカット星人ってなに？

ポケステ、買えました？　徐々に浸透はしていってるみたいなんですけど……。でもまだ買えてない人、多いですよね。欲しいですよね。ノドから手やアレが出てしまうくらい　なんか、朝早くお店に行くと売ってたりもするらしいですよ。謎多し。

▶奈良県　ひろたかまつこさん：長いですよね。方陣技。まあ、これだけ人数いればしょうがない？



◀大阪府　柳けぶさん：あるでしょうねえ。彼女かなんで主人公にしか心を開かないかも判ってないですし。



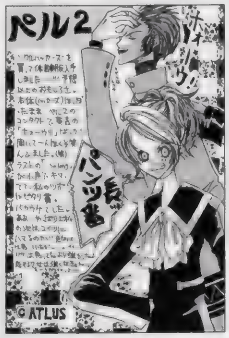
◀神奈川県　ららさん：というか、対戦ゲームでマジで熱くなっちゃやねえ。グーで勝負になっちゃいます。



◀茨城県　CUSTOMさん：ビッキー、ミスも少なくなったような気がしますしね。



▼埼玉県　ヒウラムトさん：主人公の声が格好よすぎな気も……しませんか？





◀宮城県　楓来らみーさん：PS向きだとは思うんですよね。元々。わかりやすいですし。



◀神奈川県　楽柚さん：酔う人はガンガンに酔っぱらうみたいですねえ。あのゆっくりしたのがまた……。



◀大阪府　華原風魚さん：決心がなんなのか判りませんが……ガンバってください。



▲千葉県　エーさん：どうしてもナナミとジョウイに気持ちがいきがちですが。しょうがないです。



▲東京都　プレーリーさん：個性がキチンと作り込まれてるのがいいですよね。カワイイです。



▲山口県　霧葉みしでぃあさん：アニメも好評、ゲームも好評。いい感じですよね。



▲秋田県　神崎峡也さん：「FFT2」……は……情報全然です。噂も聞きません。



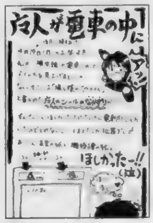
▲福岡県　菊地弥さん：ファミレスは……バイトの人が作ってますしね。思いっきり。



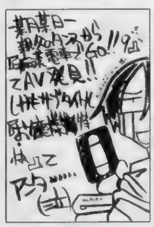
◀滋賀県　藤咲尚さん：イロイロな要素が絡み合っていていいですよね。選択や自由度も高そうなので何度も楽しめそうです。そもそも主人公の武器を選択するだけでもかなりの数ですし。リングコマンドは……確かに残念ですけど（笑）。



◀宮城県　トモさん：BGMなのでイマイチ聞こえなくてもカンベンしてあげてください（笑）。ゲームミュージックってイロイロなところでかかりますよね。ニュースの特集とかワイドショーとか。不安な音楽多いですしね。



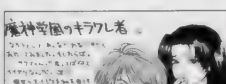
◀神奈川県　YUKIさん：犯罪ですよねえ。でも欲しい人は…盗難が絶えない。



◀滋賀県　茅瀬サツキさん：アンタ…というところじゃないっていうか。タイトル（笑）。



◀愛知県　おてんとう虫さん：スゴイんですよ。コンビニなら結構平然と読めちゃいますよね。



◀北海道　乃亜さん：結構大変なんですよ。キラワレルの。心が痛みますし。ズキズキ。



◀北海道　伊山椎さん：「幻想水滸伝」は続編絶対出るハズです。謎たくさん残ってますし。

「人生に才能は……関係ないのでしょうか？　身近なところで言えば、私には絵を描く才能が無いように思えます。ソレなりに描いてみたんですけど、上手くならないんです。ソレと同じように、仕事でも、勉強でも、先天的な才能がなければダメな気がします。そして私には……目立つ才能が無いようなのです。なんというか……イロイロと落ち込むことがあって考えてみた結果がソレでした。そんなコトに気づいた私はこの後、どうすればいいでしょう？」千葉県　柊山薫さん：

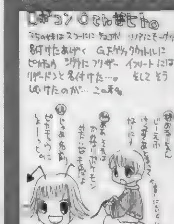
えっとまず……生まれ持った才能ってモノについて考えてみましょう。柊さんの考えでは、才能の「あるない」で人生が決まってしまうようです。確かにそういう考え方もあるとは思います……が、実際どうでしょう？　才能がないように見えても大成功している人がいれば、どんなに才能があっても様々な理由で成功していない人もいます。本当に才能は先天的なモノなんでしょうか？　誰にも何もできず運次第？　それは違うような気がします。例えばもし、「絵を描くのがうまい」っていう才能を持っていたとしても、両親が厳しい人でDPSを読ませてくれなかったら、ハガキは描かないワケだし、それこそ絵も描いてないかもしれません。自分の才能に気づけないわけです。そんなモノが先天的なモノなんでしょうか？　人の才能、というか、所持している様々なスキルは基本的に後天的、成長していく過程で身についていくモノだと思われます。細かいコトが得意な人と苦手な人、力持ちの人とそうでない人、といった感じで確かに身体的、精神的にある程度の個体差は当然のようにありますから、全人類が平等というわけではありません。が、どんなに不器用な人でも他人の何倍も訓練すれば、かなりの達人になることは不可能ではないと思うのです。もしも生まれついて、持って生まれた「何か」が人間の中にあるとすれば、「どんなにツライことでもツライと思わずに続けられる」と思えるコトの方向性くらいなものでしょうか？　まあ、それもささいなモノです。才能がない＝自分のやりたいことの方向が見えてないってコトな気がします。やったのに才能がないからダメだったっていうのは、ただたんに言い訳でしょう。…多分今は、自分のやりたいことがハッキリせず、イライラがつのるばかりなのでしょう。とりあえず、目の前にあることをひとつづつ片付けていくコトをお薦めします。大丈夫。時期がくれば、何かが見つかるハズです。貴方の中の何かに気づける時が来るはずです。ソレまで、試行錯誤しながらガンバってください。

ロボコン0点な人

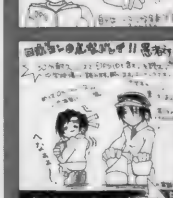
量産型

結局ゴールデンウィークって何してたんでしょう。（ほ）

さて、財布を落とすという人生初めての経験をしました。最初はスられたと思って、慌てて警察に飛び込んだのですが、そこで冷静になって思い返していると、駅を降りたあとコンビニで弁当を買っていることを思い出す（笑）。どうやらコンビニから自宅までの間に落としていたようです。えらい恥をかきました。でも刑事部屋に入ったのも取調室に入ったのも初めてだったので、ちょっと感動。某警察署の刑事部屋の雰囲気はドラマそっくりで、最近の刑事ドラマが良くできていることを実感した次第。対応してくれた刑事（かなりのベテランと思われる）さんのお話もなかなか面白く、いろいろとスリに関する談義を聞かせてくれました。分かりやすくて親しみやすく、自然に会話をしていくベテラン刑事の話術と言う物を堪能しましたよ。損害額は1万2千円でしたが、なかなか面白い体験でありました。キャッシュカードを止めたり、ビデオレンタルの会員証を作り直したりとその日はいろいろと大変でしたが。来年は還付金せしめるぞと溜め込んだ領収書もぜんぶパーになったのも痛いと言えば痛い。でもまぁ、いい経験でした。



◀愛知県　ポリンポリさん：わかりやすくて良いじゃないですか。正解かもしれません。



◀滋賀県　仙蛙さん：車の中でDPSとは……ムチャでしょう。オリャ酔いますよ。



◀茨城県　CUSTOMさん：ついね。書いちゃいますよね。本番じゃありませんように。

版は知らないので比較はできませんが、ほかのPSゲームと比べてもその快適さはかなりの上位に入るのではないでしょうか。セーブも1ブロックしか使わないし、やたら速い。やっぱ遊びやすさって重要ですね。そういや『カルドセプト』で思い出したけど、PSで出ていた「エンドセクター」も結構いいゲームだったと思うのですが、あまりパッとしなかったというか。なんか話題にならなかったですね。戦略性があまりなかったのが原因だろうか。コンピュータでしかできない（通常のカードゲームとして成り立たない）リアルタイム性を取り入れたことは面白いと思ったのだけど。ただ、カードの絵柄に関しては、確実に「エンドセクター」の方が上だったと思います。まぁ、「カルドセプト」はどっちかっていうとボードゲームだから、あまりカードに絵柄に凝っても仕方ないのかも知れないけど。通常のボードゲームとしても成り立ちそうだし。…でも魔力の計算が面倒そうだなぁ。チト無理があるか。（ほ）

まあ、iモード仲間にもなったことだしな（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

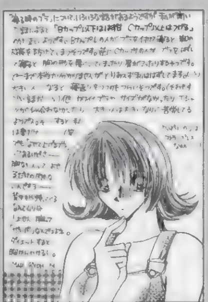
ゴールデンウィークは、突然扁桃腺をやられてダウン。ノドの痛みにのたうち廻りながら寝て過ごしました。休みに入ったとたん倒れるなんてイヤな体質です。っつーか長い休みになると大抵体壊してるんですけど。普段の不規則な生活に慣れているから、ちゃんとした生活しようとするとダメなのでしょうか。週付金も出て金も暇もあるのに、ノドが痛かったことしか覚えてないですよ、もう。取りあえずとくに計画は立ててなかったからいいけど。んで、家でゆっくりできた分、結構ゲームをしてたりしてます。前のページで書いたようにほとんどは「スパロボ」関係だったのですが、「ソウルハッカーズ」を少し進めたり、「カルドセプト」で遊んでみたり。その中で面白かったのがやっぱり「カルドセプト」でした。もともと面白いという評判は聞いていて、遊びたいと思ってたので発売後すぐに購入しましたよ。個人的にTCGが好きなのもあるけど、面白いです。しかし一番すごいと思ったのは、読み込みによる待ち時間がまったくないこと。例によってオリジナル

次号は大丈夫、というか忘れるな、オレ（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび

すまーん。原稿依頼を忘れてた。オレ。ということで、しめ切り日（・オイ）に（中）へ電話かけたけど……まだ連絡がこないので（当然か）オレが書いてま〜す。というか書かないと、このスペース白いままで〜す。てへへ。（魔）

さて、そんなわけでエロゲーの話でもしようかなぁ……と思ったけど、あんまりやらないんだよね。オレ。というかギャルゲーもやんないし。……昔は歌舞伎町をウロウロして突然お店に入るチャレンジ風俗とかしてたけど……ということで、今回は「風俗・行くならこんな店」！　チェキラゥ！　①：なるべく、そういうのに詳しい友だちから生の情報を入手してから行く。最悪でも雑誌などで優良店と紹介されている店に。②：お姉さんのおねだりには負けない。③：客引きについていって、悪いことはあっても良いことはない。：こんな所かな。オレが一番厳しかったのはねぇ……なんかHな気分になるくらいのサービスで8万（1人。1時間弱）取られた時かな。泣けたよ。本当に。いくらおねだりされても、ガンガン注文しちゃいけないよ。男の約束だ。最近はホストクラブなんかで女の子もそういう所に行くかもしれないので女の子も約束。あ、関係ないけど「ライジングインパクト」週刊ジャンプ復活おめでとう、オレ様うれしいよ。オレと同じ気持ちの人が全国にたくさんいたのだね。プニプニ。（魔）



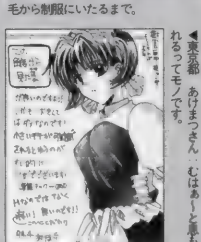
▲岩手県　水月稜さん：ちょうどいい大きさがいいんでしょうか？　好きになった男性の趣味とか……。



▲埼玉県　朝凪尺花さん：本物の看護婦さんは大変ですからねぇ。本当に。髪の毛から制服にいたるまで。



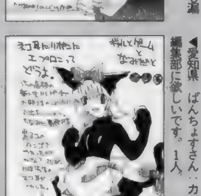
◀京都府　ポリエステルさん：笑。更に言えば恥ずかしがっていると＋2億点。



◀東京都　あけまつさん：むはぁ〜と鼻も漏れるってモノです。



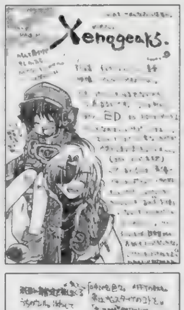
◀岐阜県　田川誠司さん：制服で学校選んでいいですよねぇ。立派な動機ですよ。



◀愛知県　ばんちょすさん：カワイイです。編集部に欲しいです。1人。



◀茨城県　夜神こうじさん：4月の大攻勢、いかがでしたか？　その分5月が2冊でしたが。



◀長崎県　窯らおさん：ヌードに嫌悪感のある人には厳しいですよね。アレは。



◀滋賀県　民てる戸さん：別に面白ければファンタジーでなくてもいいわけです



◀東京都　紅茶王子さん：日本映画、ホラー系がブームですから。ドキドキ好きは　です。



◀神奈川県　鶏肉さん：ラムザ（ナルセス）……長生きしますねぇ。



◀東京都　山師さん：なんで、オーディンが斬鉄剣なんでしょうねぇ……いつから？



◀埼玉県　ヒウラムトさん：ちょっとしたことが嬉しかったりしますからね。



◀東京都　あけまつさん：ご臨終でしょうねぇ……さすがに、悲しい感じです。



▲愛知県　おてんとう虫さん：　ジャスティス、続編もいい感じです。技やグラフィックのパターンものすごく増えてます。ワクワクしちゃいますよね



◀埼玉県　前田健さん：そうなんですよね。まあ、ギアのデザインも超脇役系ですからねぇ。



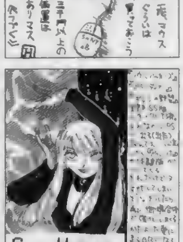
◀香川県　エ・制作所さん：そうですね。マウスはないとダメですね。ツライです。



▲大阪府　高野涼記さん：螺旋洞はヒントをもらうとものすごく楽なんですけどね。難しく考え始めちゃうとどんどん深みにはまりますよね。



◀千葉県　桐生新さん：対戦ゲームとしてはなかなかいけてる感じです。



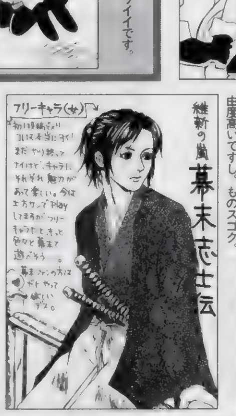
◀愛知県　名古屋の妹さん：今も鍛えまくっている人がすごく多そうです。



まんが／風上龍



◀神奈川県　ユドウフさん：戦闘の楽しさとキャラの絡まり方がゲーム自体をガンガンに盛り上げます。戦闘以外シンプルなシステムなのに楽しいですよね。スゴク。



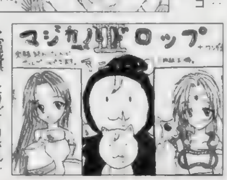
◀千葉県　伊塔雨さん：幕末史を知っているとものすごく楽しめるんですよね。歴史の勉強をやり直したくなる作品です。自由度高いですし。ものスゴク。



◀兵庫県　SATOMIさん：あるんですよね。電化製品の配線の相性によって、高周波が鳴り続ける組み合わせってあるみたいで。特にPSなどのゲーム機で多いみたいです。



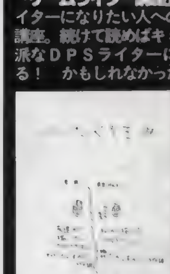
◀静岡県　スピッツ犬さん：おめでとうございます。ココからがレッツゴーですよ！



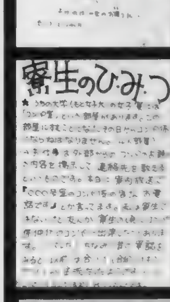
▶宮城県　とりどーりさん：対戦も楽しいし、1本持っていて損しない作品です。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀兵庫県　Gさん：なんていうか、なんで？男女兼用なんでしょう？



◀山口県　あおこさん：スゴイですねぇ。寮歌、呼ばれたい人間多数です。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです　地域限定、風俗、公務員など何でも可ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

現在編集部ではポケステの『どこでもいっしょ』が大流行！　まあ、こちらの教えた言葉を覚えていく（当然容量には限界があるので古いモノから忘れていく）疑似ペット（古めのパソコンユーザーにはおなじみの人工無能）なワケですが、しっかり作られているのでこりゃステキな感じです。猫とかウサギとかが、「ねえねえ聞いて聞いて！　内緒だけどねぇ……」と語りかけてくるのにはもうメロメロ。さらに、赤外線通信を使用して他人と名刺交換や、しりとりなどをすれば、その人のことを語ってくれるようになるし。この夏、ちょっと地味めだけどステキなソフトが多くていいなぁ。『トロンにコブン』もいいしなぁ。とりあえず、今、ついこの文章読んじゃった人は買い決定。ね？　ソレくらいいいから。マジで。　（魔）



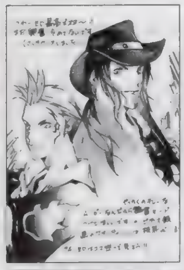
まんが／田中まさし（まあ、ギターを持たないと内気ですからね）・イラスト／NDO

ランキング発表

110：くめた夏緒
100：ＣＵＳＴＯＭ、小見幸子
95：樹宮匡平、東本夕夜
90：ねこ香織
80：楓来らみー、長尾叶矢
75：布施唯華、ＲＡＴＡ
70：雨宮五月、スティーブン、にいさま、宮崎あさみ、ゆず21号
65：小島要、昭直利、ちったん
60：ＳＡＴＯＭＩ、白河風華
55：祥人、白犬、すだこ、十々夜、藤苺らえる、蘭丸
50：彩秘、ゲーム一家、サハライワリ、渋木直美、週末の怪人、トモ、英桃、ハリガネ、藤咲尚、水上陽平、ユズコ
45：いふじこう、鯖田ユキ、朱見珠、水鶏、民てる戸、ののき、みなみ流水、メタルうさぎ、ららら

●40：明石知子、秋月枯都、綾千、いちがやまみ、卯月レイヤ、おてんとう虫、楓月さらら、葛城ヒナユキ、唐川遊人、菊地弥、如月二月、瀬田戒里、太一、谷川蛍雪、ねぎぬた、乃亜、のぶすけ、ばらスィー、ＭＥＧＡ－ＤＯＧ、山形紅子、龍百蓮、連珠、●35：秋山たつみ、御澤あゆ、亀道楽、キノピコン、桐生新、クラゲ２号、ごぢうり、さんとこ、ぞう、貴音しゆり、瀧上アサオ、田中将司、鶏肉、ＮｏＭｉ、はせがわ皐仁、ぱんちょす、藤崎あすか、藤本明斗、堀川まじめ、真崎桐夜、真宮まゆ、無為、山師、ユドウフ、●30：哀原斑、庵屋、カカオマス夫、神楽しずく、ＱマンＺマン、霧葉みしでぃあ、きりま水樹、三角すい、白河勇魚、スっちょん、せんづき千春、ちょこぐま、ＴＯＭＹ、とるとる、名古屋の妹、華玲子、ぱり作、日向アキラ、平井孝臣、ひろたかまつこ、ポリエステル、まじん、ゆきこ、四上ハルオ、

★25ポイントは40人。あなたのハガキがＤＰＳどを作ります！



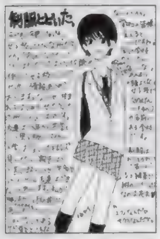
▲山形県　週末の怪人さん：ムービーモードは欲しかったですよね。ストーリー見れるとか。



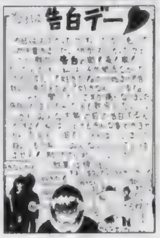
▲千葉県　唐川遊人さん：今やっても楽しいですよ。十分。セーブデータ取っておけます。



▲千葉県　有野理樹さん：「Ⅰ」からやってるとうれしさ倍増ですね。



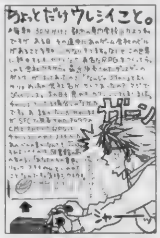
▲愛知県　Ｂワンダさん：隠さなくても大丈夫なノリだといいですね。



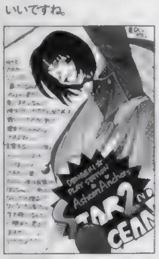
▲千葉県　レイカさん：なぜ？というか、どうして？今はそうなんでしょうか？



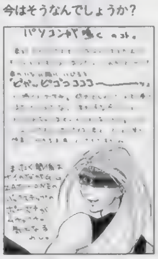
▲愛知県　名古屋の妹さん：かなり厳しいですよね。ナゼ？って組み合わせも……。



▲東京都　諒胡さん：何となくいい感じです。ウキウキしていくのが見える感じです。



▲高知県　サハライワリさん：そうですよね。謎多いです。せっかくＰＡあるのに。



▲北海道　乃亜さん：嫌われて……ないですよね。ユニックスとはまた玄人な。



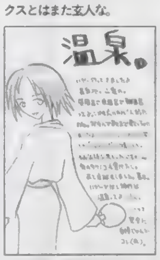
▲愛知県　ＳＦＡさん：力強いハネでハッパ星人を攻撃するんでしょうか？



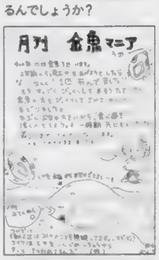
▲東京都　谷川蛍雪さん：剣がせますからね。プラスチック系なら。



▲大阪府　美草ゞ春さん：かなり厳しい先生ですよね。盛り上がってくると大変。



▲大阪府　雨宮五月さん：お風呂で大きな声で歌は気持ちいいんですよねぇ……本当に。



▲山口県　かんこさん：浮き袋の位置がずれてるとか聞いたことがあります。



▲愛知県　SANAⅧ世さん：先生とデートでしょう。かなり。サイファーもそりゃ怒る。

読者参加　小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは５月24日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この２人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。

「カクライ公国の実質上の支配者、だよね……確か。摂政のモ・ウセンって」

「あぁ。今、あの国はヤツによって支配されている。ヤツのために私は多くのモノを失った」

その時になって初めて、ボクはシズハの表情に……微妙な違和感のあることに気がついた。

「ねえ、シズハさ、あ、シズハ……貴方に表情がないのは……そのせい？」

ローディンもハッとしてシズハの方を見る。

「そうだ。私はあの時から涙涸れ果て、絶叫も尽き……あまり心が動かなくなった」

世界最高のハズのキューの探知魔法が姿を捉えきれなかったのは彼女の意志が希薄だったせいもあるのだろう。探知系の術は精神的な力をトレースする。多分、彼女はその時のショックで……感情を置いてきてしまったのだ。

「死んでしまった者や失ったモノに対する復讐だけではない。私自身を取り戻すためにもあの男を斬らねばならないのだ」

ローディンの顔色が変わる。彼女も……本来なら復讐すべき相手がいるのだ。大切な家族を、仲間を森に眠る遺産のために惨殺されている。

「いや、本当ならローディン…そなたのように、復讐など捨て去るのが賢きことだというのは重々判っている。だが……私は、私には捨てられないのだ」

大賢者からボクラのことは全て聞いてきたのだろう。ローディンは何か言いかけて……やめて……うつむく。

「お話は理解しました。それでどうしたいのですか？　」

それまで沈黙していたキューが切り出した。

「どうもしない……」

青森県　フンボルチャーさん：

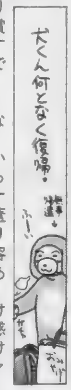


▲千葉県　都賀行宏さん：どうなるんでしょう？確かに不安です。さて？

ハードの神様の犬Σ

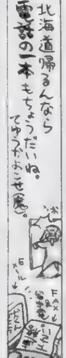
どうも、お久しぶりの(犬)です。ワケあって失踪していましたが、寛大な編集部(笑)のおかげで現場復帰できました。言い訳はナシ！　でも、どこかに就職しちゃったら許してくださいまし(苦笑)。そのときはハッキリと報告するので。それにしてもスーツは着心地悪いっすねぇ。　(犬)

ここ１カ月、新聞やテレビのニュースでしか世の中の情報を得られなかったので、すっかりゲームやエレクトロニクス系のことに疎くなってしまいました。インターネットやソレ系(苦笑)の情報量と速さは「偉大だ」と感じた一方、世の奥様たちが、ワイドショーで某監督の奥さんや某宗教団体のニュースばかり観ていると思うと、ゲームの擬音が未だに「ピコピコ」と表現されるのがわかったような気がします(謎)。そんな状況だったのに「ひげガンダム」だけは観ていません(笑)。どうして？　と聞かれても、こればかりは「そういう巡り会わせだった」としか言えないのですが、「ガンダムだと思わなきゃそこそこ見れる」という相変わらずな評判に、「またか！」と思うあたし……。今週から録画して見るとしましょうか。はたしてシド・ミードのメカデザインはイケてるのか？　……答えは明日出ます。あ、そうそう、シド・ミードといえば「スタートレック」(苦笑)。いよいよ映画最新作が封切りですな。こいつぁ～～観にいかないと！周りにはトレッキーがいないので、ひとりで寂しく観賞してきますわ。え？　ライターのTAC★ちゃんですか？　彼と一緒に行動すると人形が増えそうなので回避します(笑)。そんな金はないのよ。マジで。



★ＤＣのストレージはＺＩＰですか!? う～ん…★

スーツを着て西に東に走り回っていたら、知らないうちにＤＣのＺＩＰ採用が発表されていたのね。いずれ何らかのストレージ機器は出すと明言していたので驚きはしなかったものの、それがＺＩＰだったことに少し驚き。だって、セガは某社とオリジナル規格のフロッピーを開発していたハズなのに、蓋を開けたらＺＩＰですか？　う～ん、そりゃアメリカではパソコン分野で普及している媒体ですが、容量はたった100Mバイト（250Mバイトの新規格もあるが、セガが採用したのは既存の100Mバイト品）。「64ＤＤよりも大容量じゃん！」といえなくもないけど、今のご時世いかがなもんでしょ……といった感はしますよね。ＺＩＰでゲームタイトルを出すわけでなく、インターネットからダウンロードしたファイル(ゲームの追加データ、その他の新コンテンツ)やゲームデータの保存、インターネットのローカルキャッシュ（ブラウザで表示したデータをハードディスク（ＤＣの場合はＺＩＰ)に保存しておき、再アクセスの際はディスクから読み出して高速化を図る。また、オフライン・ブラウズも可能）に使うみたいだけど、データの保存とローカルキャッシュは良いとして「データのダウンロード」はキツイっすよ。考えてみてくださいな。例えば33.6K bpsのモデムで１Mバイトのデータを落としたら何分かかるか……。連続的にスイスイ落とせても５分強、混んでいたら平気で10分～くらいかかります。ちなみに、33.6K bpsといっても実際に出るスピードは７～８割程度なので、ダウンロード時間(秒)＝ファイルサイズ(バイト換算)÷33,600×８という理想値は出ません。ちょっと大きなデータだと優に１Mバイト以上あることは考えられるので、今の通信環境だとユーザーにかかる負担(通信費)は無視できないでしょう。で、オレが思うに、次世代ＰＳが標準で通信をサポートしなかったのはココにあると思うんですよ。なぜかって？　それは次号で話しましょう。ハァ～、久しぶりに「語ったな」って感じ（→殴り)。



●今はこれだと思うのです●◆

いや～今月はムダ使い大爆発で我ながらビックリしている！（さ)です。気が付けばＤＳＰアンプ、スピーカー３本、スーパーウーハー、スピーカーケーブル等々、締めて30万円弱も使っていました。まっ、これでオーディオ環境はバッチリなので、今度はＤＶＤのソフトを買い込みますかね。しっかし、自分で言うのも何だけど金のかかる趣味ですな。

さて、前回も触れたオイラが今年イチバン注目しているタイトル『ＳＮＫｖｓＣＡＰＣＯＭ』について探求してみたいと思います。今までのゲーム業界では、ライバル社同士が組んで１つのタイトルを出すというのは想像も付かなかったことですよね。しかも、格闘ゲームを支えてきた２強ですから、オイラも含めてファンの驚きも大きいです。まぁ、最近の格闘ゲームの衰退を見ていると、この危機的状況を打開するのにはイチバン効果的な方法だったのかも知れません。肝心のゲーム内容ですが、ネオジオポケットカラーで発売される２本は、ＳＮＫが開発を担当し、カードバトルと対戦格闘ＡＣＴになるみたいです。そして、どうやらアーケードでも開発が行われているようで、こっちはカプコンが開発している模様です。もちろん対戦格闘ＡＣＴです。今回はこの辺で……。また次回。

道な方法ではありますが、おかげでじっくりプレイできるってもんです。個人的には、「Gガンダム」がいないのが寂しいかな。でも他のシリーズでさんざん登場したあとだからもういいかって気もします。ただ残念ながら、なんだかんだ言っても「CB」を優先させなくてはならないのであまりプレイはできていません。時間があればゆっくりプレイしたいですね。でも次に時間がとれるのってお盆の頃のような気もします。しかし現状、右を見ても左を見ても「スパロボ」だらけ。嬉しいんだか悲しいんだかよく分からない。何年か前なら嬉しい悲鳴を上げている頃なんだけど、最近はやりこむ気力が少なくなってきているからなぁ。完全新作の「コンパクト」でもシリーズ新規参入ロボットがいなかったのがチト悲しいですな。過去のシリーズで一度出ているロボットばかりだし。勇者系…とまでは言わないけど、また開拓すべき原作は多いと思うのだが。最近のリバイバルブームのおかげで、権利的に難しいのか？（ほ）

キッ！　いないと思ったら……もう。ねえ。（魔）

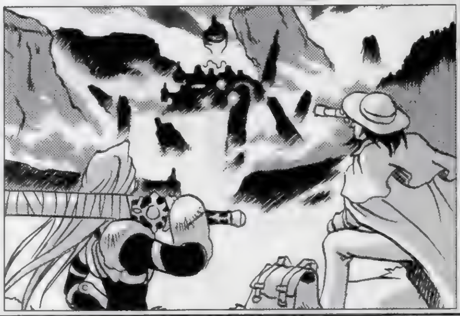
→そうみたいよ。お金の問題とかパチンコで儲けスギ。天罰落ちないかな。（魔）

やっと観れた「∀ガンダム」。結構よくできていたので、マジ視聴作品に格上げ。最近の富野監督はいいですね。「ブレン」もよかったし。まぁヒゲは気にならなかったのでよしとしておきます。でも、オモチャは売れるのかねぇ？　疑問です。そういえば、ＯＰには歴代のガンダムなどが登場しているのですが、これはやはりマジで劇中に出すのでしょうかね。カプールとビルゴが出るらしいとの話は聞いておりましたが……。ゴッドガンダムなどが出たら、その闘い方はどうなるのでしょう。ＭＦはＭＳじゃないからねぇ。うーん。まぁ、それはそれとして、結局、春の新番組は「∀」「十兵衛ちゃん」「ベターマン」「デュアル」かなぁ今のところ、(ち) の見たところ。

「新入生にスゴイ娘たちがいます。その3人は超ミニ＋さらにスリット入り(笑)。まあ当然のようにショーツ丸見え。で、さらにブレザーのボタンをとめず(というか大抵着てない)、シャツを乱暴に着てるので、ブラジャーも丸見え。まあ、普通なら上級生からイロイロと注意されるもんなんでしょうけど、足長くてナイスバディ（なんかモデルやってたらしい。中学の頃）なのである意味カッコイイと羨望の眼差しで見られたりして。で、ある日ある先生がさすがに見かねたのか「そんなにだらしないなら制服脱げ」と言ったら、3人、その場でストリップ。なんか授業中、ずっとブラとショーツ姿で過ごしたそうです。最近、ノーブラ（当然透ける）の時もあるらしく、男子絶叫中」東京都　奈良橋稚法さん：

なくしたと思っていた「スパロボF」のセーブデータが発見された。なんてことない場所にあった。こーいうもんは得てして探そうとすると見つからないもんだ。んで、ソフトの方も買って、ちょっと再開しました。少し遊んでみるつもりがズブズブにプレイしてしまい、結局終わらせてしまいました。で、仕事の「CB」をしようかと思ったけど、どうにも釈然としないので「完結編」も買ってしまいましたとさ。仕事の「CB」を進めないといけないのに、やらなくていい「完結編」を優先してしまう。なんて難儀な性分なんでしょうか。あ、それから、ワンダースワンの『スパロボコンパクト』も始めてしまいました。こちらは白黒で声も入ってないので迫力はないのですが、とにかく画面切り替えの早さは涙モノです（ROMだから当たり前なんだけど）。とくにリセット（A＋B＋スタート）→クイックコンティニュー（スタート以外を離す）の早さは尋常ではありません。おかげで、命中率がいくら低くても「当たるまで繰り返す」が全然苦にならないのです。SLGとしてはまあ、邪

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全能値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：1、2、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト77はマハバーラタ迷宮の完全調査にあります。吠える石像と生み出される渦といった伝説の守護者（ガーディアン）に守られたウラル平原中央に残されていた前時代の遺跡、マハバーラタ迷宮。しかし遺跡には高レベルの守護者が徘徊するだけで、コレといった財宝遺産が発見されておらず、伝説に謳われた「マハラの宝玉」など、影も形もありません。躍起になって守護者と戦い、宝玉獲得をもくろんでいたギルドは今回のクエストで大規模な調査を行い、もしも何も発見されなければ、この遺跡から手を引くことになるようです。ただ、それだけに（元手がかかっているだけに）今回の調査への力の入れようは半端ではありません。選択は次の3つ。①各所同時攻撃による守護者殲滅。②大規模魔法使用による地形調査。③残留魔術層への精神侵入による時代別プロファイリング(分類分析)。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（110号）発売日の6月11日（消印有効）。あて先は「DPSど77」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の113号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第110号　6月11日発売号：第104号発表
第112号　6月25日発売号：第106号発表
第113号　7月9日発売号：第109号発表

今回のあて先は「DPSど77」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは103号募集分の発表



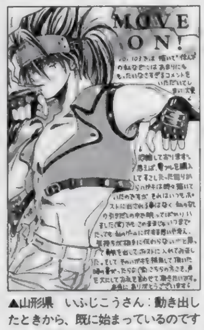
▲大阪府　ほにへにさん：ものスゴイ線取りすぎからね。ムチャですよね。あのグラフィックのままは。



▲広島県　冬中夏草さん：資料を見ずに自力クリアはそれはそれで楽しいですよね。スゴク。



まんが／秋田県　そう「アトラスながり（笑）本当にこんなだったら……」・イラスト／六堂秀哉



▲山形県　いぶじこうさん：動き出したときから、既に始まっているのですから。今後もよろしくお願いします。


▲埼玉県　白河勇魚さん：とりあえず、全部チェックし終わりました。力作ばかりで甲乙付けがたかったようです。



◀大阪府　昭惠莉さん：「三国志」の曹操や「銀河英雄伝説」のオーベルシュタインとかが代表的です。


▲東京都　谷川當晋さん：そういうふうにパワーの源になれれば最高なのでした。ファイトです。



▲埼玉県　朝凪尺花さん：こちらこそ。ニヘニヘした時間ってアッという間になんですよねえ。

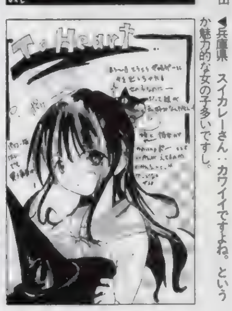


◀奈良県　藤野又Eさん：臆病な人、弱虫＆[illegible]ですし。とにかくいい味出てます。

▶滋賀県　藤崎尚史さん：「1」の主人公と「2」の主人公それに「3」の主人公がプラスされたりして。




▲愛知県　メタルうさぎさん：ヒロインってコトは……失恋？

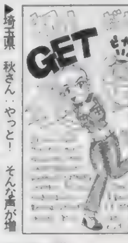


◀兵庫県　スイカレーさん：カワイイですよね。というか魅力的な女の子多いですし。



▶三重県　琉生やよいさん：怖いですよ。ものすごく。漢字ですから。ぶっきらぼうすぎ。


◀兵庫県　藁城ヒナユキさん：PS版は遊べるのでいい気もします。『ペルソナ2』体験版も付いてますからね。



▶埼玉県　秋さん：やっと！　そんな事が増えてます。ドキドキなので。だけど……すぐに1台じゃ足りなくなっちゃうんですよ。編集部でも……。


▲千葉県　きりんれもんさん：いい相棒って感じです。憧れますよね。



▲東京都　はにわさん：泣いて泣いて。感動して。大事ですよ。やっぱり。


◀京都府　藤本明斗さん：話題作り……でしょうか。それはそれでアリ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。スゴイですねぇ。男がウヒャーとか言うのが面白くてしょうがないんでしょうかねぇ？　確実に学校の男子のアイドル(夜のお供）でしょうから。まあ、改造制服はともかく、下着姿とか、ノーブラは……外国？　ある意味みんな男らしすぎ。こんな娘がウチの学校にもいればなぁ……と思っている人は多いことでしょう。

5月と言えば、おもちゃやドール系のイベントがたくさんあったようですが、結局まったく行かずじまい。これから行われるWCCくらいには行こうと思いますが、さすがにイベントとあれば何でもかんでも行くという気力は失せています。それでもまだ、ゲームよりはトイ関係への出費が大きい状況なんですが。イベントに行くとどうしてもお金掛かってしまうから、なるべく控えようというワケですな。とくに今月のようにイベントが集中している場合、何か1つに絞ろうと。その絞った先がWCCなワケです。でも前回のWCCでは死ぬほど金使った前科があるから、ちょっと心配。雰囲気がそうさせるのか、歯止めがきかなくなるから。今回は気合を入れて出費をセーブしよう。（ほ）

ると、今回オレラが行ったのは鎌倉の大仏真ん前の山海堂さんというお土産屋さんのフリをした（笑）武器屋さんです。ゴツイ合金製の剣の脇に「ピカピカ光る！電光剣」なんてのもぶら下がっているあたりがオチャメ。修学旅行で行ったりもするだろうから自由時間に覗くと見るだけでもドキドキするかもしれません。お店の人は本当に親切。ゲームで登場する武器屋さんもきっとこんな感じなんだろうなぁと感動するくらい（笑）。買う前に具合を確かめさせてくれるしね。興味のある人は行ってみると興奮すること間違いなし。でと、前回紹介したときにも書いたけど、模造とはいえ、刀や剣はそれを人に向ければ十分殺傷能力を有するアイテムです。もしそれで他人を傷つければ、たとえそれが過失だとしても、お店にまで迷惑のかかる危ういアイテムであることをきちんと自覚してください。自分は自覚していても親がそれを見てぎゃーぎゃー騒ぎ立てそうだなって人もダメ。自分でカバーできる責任能力を考えてガマンするのも大事だと思うのです。（魔）



まんが 斉藤和衛



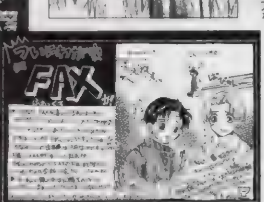
◀東京都 水都花鈴さん：確かにいませんねぇ。ティナは……飛んでっちゃいますからね（笑）。



◀茨城県 風見鶏さん：まだですねぇ。まあ、他に楽しいゲームありますから。待ちましょう。



◀徳島県 楓月さららさん：脇役ですからねぇ。仕方ないのかもしれませんけど。



▲北海道 れいなさん：嬉しいですよね。文明の機器って感じで。最初のウチは何かと送りたくなるもんです。

Nights of Knights

クエストナンバー74発表：103号募集分

今回募集のクエスト74はコウライ・アナガン探索隊救出でした。霧深き困惑の谷サウステジヤンに消えた探索隊を追跡するクエストは、その名の通り深い霧と、突如現れた異形のモンスター相手の激しい戦闘でグンと難易度UP。探索隊を探すよりも、まずは自分たちの生き残りの方が先になったようです。霧で迷い、そこに敵。ダメージ大きすぎです。選択はどれを選んでも辛かったようですが、元々戦う準備をしていた①が最も キチンと対応できたようです。

MVP



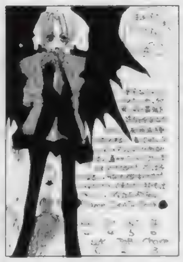
▶和歌山県 双牙珠月さん：情熱。愛のために自らの命を投げ出してでも戦うわけです。全てを投げ出す者、それが全て……なんだかそれはそれで寂しい気がします。愛は大事ですけど、生きる喜びはそれだけではない気も。選択が①だったのがMVPの要因って感じでしょうか？



◀東京都 瀬都葵となさん：濃厚な悪魔は……暮らしにくそうですねぇ。



◀茨城県 CUSTOMさん：子連れ冒険は大変そうです。小さいことから徐々に。



◀埼玉県 日高梢さん：迷子になりやすいけど強い。大変です。楽しそうですけど。



◀兵庫県 SATOMIさん：危険はありますよね。2次災害ってやつです。



◀福井県 有栖川恭さん：血が流れ続けているってコトは……危ない気もします。



◀京都府 十々夜さん：さがしん棒はステキです。精度はどれくらいなんですかねぇ？



◀滋賀県 藤咲尚さん：超能力。力が強いと漏れちゃうモノらしいですし。



◀神奈川県 鶏肉さん：確かに誰？ というか、お守りが大変そうです。



◀大阪府 ゲーム一家さん：自分のチラシって……何が書いてあるんでしょう？



◀福岡県 琴平白生さん：何かその理由は……特に顔は……失礼ですよねぇ。



◀北海道 哲-PAYさん：神でも悪魔でもない……人間ですよ。きっと。彼女は。



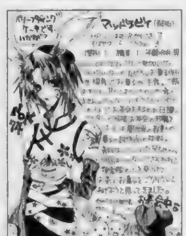
◀石川県 佑嬉さん：ピッピの脳天気さにメロメロです。なんていうか、ピギャーって。



◀新潟県 裾野吉丸さん：資金はすぐ切れちゃいますから。倹約して旅を続けないと。



◀愛知県 水鶏さん：髪の毛切らないでいいですからね。最近のお坊さんは。



◀宮城県 蘭丸さん：ってその間にやられちゃいそうな気もします。笑。



◀岐阜県 宮崎淳さん：地味で目立たないのは生き残るために必要な要素でしょう。



◀長野県 春日アキラさん：なまくらの刀の方が斬られたとき痛いらしいです。



◀静岡県 瀧上アサオさん：鳥さんを見る目を養わないとですね。いくらなんでも。



◀宮城県 楓来らみーさん：なんていうか……ものスゴイマスコット数です。



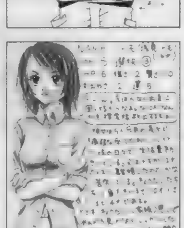
◀愛媛県 風天さん：突然素早くなりそうな手の動きがステキです。



◀茨城県 高永かつきさん：騒がしい盗賊は……ねぇ。マズイですよねぇ。



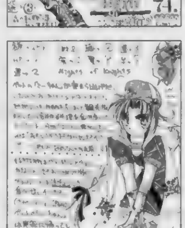
◀神奈川県 海陸あいらさん：無償で助けてくれた恩は返さないとですからね。



◀京都府 架上零さん：家庭環境は性格にイロイロと関係してきますからねぇ。



◀茨城県 小見幸子さん：満月記憶喪失はやばいですねぇ。何してるかドキドキものです。



◀茨城県 遠野和子さん：本末転倒ボケな感じです。ミーちゃんはちょっと遊んでたんですね。



◀和歌山県 太一さん：モコモコの背中にのってかない？ってナンパは（笑）。



◀新潟県 藤苺らえるさん：なんだかイロイロな人間関係が……。複雑で。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は4445でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

仕事で「いや」というほど「スパロボ」シリーズをやっているのに、ワンダースワン版「スーパーロボット大戦コンパクト」を買いました。だってみんな持ってるんだもーん（(ハ) さん風)。まだちょっとしかプレイしてませんが、何故か最近、よく遠出するようになった私にはピッタリのアイテムです。ストーリーはオリジナルということで、アムロたちとショウがまだ初対面だったりするのは、ちょっと違和感がありますが、携帯ゲームとは思えないほどのボリュームです。私の好きなグレートマジンガーとF91、デスサイズヘルカスタムがちゃんと登場するので、もううきうきです。しかし、F91の登場がかなり後半なのは、ちょっと遅すぎるような……。やはり、好きなロボットは序盤からバリバリ活躍させたいよぅ。　（う）



◀滋賀県　茅瀬サツキさん：ものすごい操り人形化です。強引と言うか……なんというか。



◀大阪府　雨宮五月さん：無数の傷がコレまでの戦いを語ってきます。



▲大阪府　平井孝臣さん：2000年問題を力に変換？

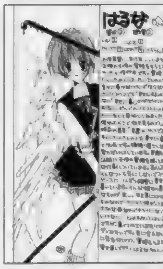
▲北海道　クスノキアユムさん：好きならもう……。

▲東京都　祥人さん：イタコさんなのでした。笑。

▲神奈川県　ゆりさん：行くあてのない旅。いいですよね。



◀埼玉県　NoM-さん：大鎌＋目つきが悪いってだけでその扱いは……ねぇ。



◀北海道　葛原斑さん：虫は苦手の人多いですから。ワキワキしてきますからね。



▲大阪府　昭直利さん：見せられちゃうとねぇ……。

▲滋賀県　ごちうりさん：正体はって言われても。笑。

▲岩手県　ののきさん：大事ですからね。わんこ。

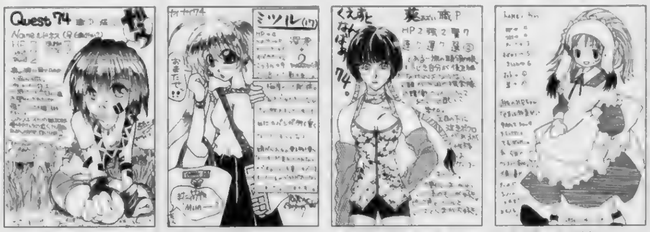
▲東京都　猿渡まさごさん：妹とラブラブですか。



◀新潟県　倉瀬まろんさん：引っ越しの最中も忘れないキャラ作成。大切です。笑。



◀東京都　姫宮ユキさん：肩の子猫がもう？……カワイイです。鳴き声まで小さそうで。



▲高知県　すがみせんたさん：まあ、姿形違いますからね。

▲東京都　幾原るなんさん：カバンは重くなりますよね。

▲埼玉県　三角すいさん：レースとか好きなんですか。

▲徳島県　長尾叶矢さん：なぜ邪道なんでしょう。笑。



◀千葉県　楠哲哉さん：最終的にはリセットしちゃうんでしょうか？　名前だけ？



◀高知県　サハライワリさん：動物の中で人が最も愚かでしょうから。
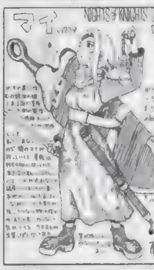


▲岐阜県　犬嵐さん：亀が‥亀が‥ヤバイです。

▲三重県　ハリガネさん：かなり怖いです。るらら。

▲東京都　キューピィさん：動きやすいのが一番です。

▲新潟県　渋木直美さん：誉められて育つタイプです。



◀京都府　保科葵さん：背中にかつげるなら自分で使用することも可能な気が……。



◀東京都　水都花鈴さん：親子ゲンカでイライラ。まだまだ子供なのでした。



▲大阪府　寛智也さん：野生っぽい服装なのです。

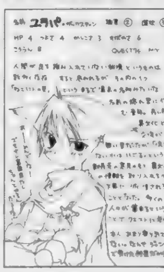
▲福島県　ユズコさん：手に持つ武器が……。鍵爪？

▲大阪府　真宮まゆさん：楽しくてしかたなさそうです。

▲鳥取県　ねこ香織さん：なんというか……語りそうです。



◀千葉県　明石知子さん：恋愛に関して疎くなるような環境っぽいですもんね。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：ジャンケンで運命が決まっちゃうのは……現実もそんなモノですが。



▲岩手県　連珠さん：猫は恩を感じるんでしょうか？

▲神奈川県　ばり作さん：かなり頼りなさげです。

▲岩手県　連珠さん：言えないですよね。それは。

▲山形県　みるく1号さん：命令に従順そうです。

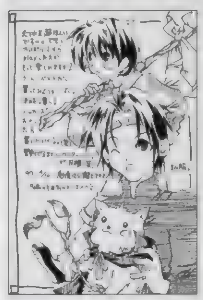
でと。第2回武器（模造刀関係）購入ツアー行ってきました！　鎌倉まで。（ハ）の車に乗り込んだ（だ）&（う）＋オレの4人。まさに気分はピクニックでレッツゴーだったわけであります。今回の目玉は全長180cmもある斬馬刀（形は巨大な日本刀）。実際持たせてもらいましたが……もう、スゴイの一言。ジェラルミン製なので重さはどうにかなるんだけど（本物と同じくらいの重さになる合金製なら持つのがやっとって感じなハズ）すごすぎてどうすればいいのかわからなかったので（実際買っても……オレのアパートじゃ振り回すところか動かせない）買うのはやめました。でも代わりにコナンソード（鞘無しの両手剣）と鉄扇とトンファー、木刀に木剣とたくさん買っちゃいました。てへ。今は昔を思い出して木刀で素振りの日々。まあ、実際買ってどーするんだって気もするけど、ワクワクしちゃうのよ。マジで。刀や剣を構えてるだけでドキドキしちゃうって感じ。「え？　そんな模造とはいえ武器を売ってるお店なんてあるの？」という人に説明す



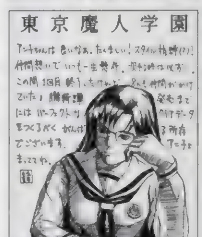
まんが　埼玉県　あけまー　（笑）……これはかなりカリカリです



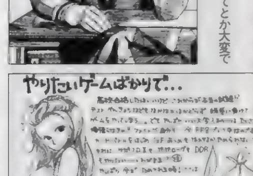
◀奈良県　ひろたかまつこさん：2人同時プレイ可能だといいですよね　怖くない？



◀静岡県　瀧上アサオさん：続けてプレイした方が絶対に楽しいですよ。本当に。データ継承して。



◀東京都　冬虫夏草さん：外伝のフラグたてとか大変ですからね　要注意です。



▲千葉県　大瀬紅愛さん：ワクワクしてるのがいい感じです。楽しいですよね。それはそれで。勉強もファイトなのです。

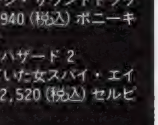
このページのノドに書いたネームの続き。模造刀について。買うのは良いけど、その後の扱いが難しいと思うんですよ。夜持ち歩いている時に尋問を受けたら確実にパトカー行きだろうし。実際、今回のツアーの帰り道に検問とかやってたら危なかったし。オレは基本的に自分のアパートから外に持ち出さず、1人振ったり眺めたりして楽しんでます。持ち運びに注意すればコスプレの時とかには使えるかもしれないけど……それ以外は使い道ないなぁ。なんていうか1本約2万円くらい（ピンからキリまで）のアイテムなのに、そんな地味な喜び方で満足しないと×だからなぁ。まあ、というか、それ以外に何かに使っちゃったら……マジでヤバイからね（笑）。　（魔）

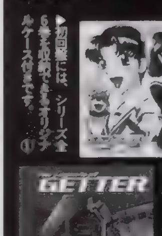
またまた、行ってまいりました山海堂。GW前の金がない時期にもかかわらず……。なにせ、新製品入荷の情報が入ったものですから（笑）。鉄扇と２メートル近い斬馬刀には、かなり惹かれましたが、自分大蔵省から許可が出なかったため（笑）、今回はカットラスのみになりました。あとは、またしても仕事の都合で行けなかった（平）のために、短剣を買ってきました。しかし、山海堂で、「うーん、どれがいいかなぁ〜」と悩んでいると、アッという間に時間が過ぎています。そんなにいるつもりじゃなかったのに、帰る頃に時計を見ると、ゆうに２時間は過ぎていました。みなさんも、山海堂に行くときは時間に余裕を持って行きましょう。間違っても閉店30分前なんかに行った日には、一生後悔しますよ（笑）。（う）



まんが／NDO（編集部にもいい感じで木刀が……）

今回のオススメは、「トゥルーラブストーリー２ ドラマＣＤ act. I」です。録り下ろしドラマ４話とボーカル曲を２曲が収録されており、『トゥルーラブ２』の世界が満喫できる内容になっています。
現在発売中
・「トゥルーラブストーリー２ ドラマＣＤ act. I」¥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ①
・「ゲッター伝説」¥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ②
・「Ｄ４プリンセス オリジナルサウンドトラック」¥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
・「天は赤い河のほとり サウンドシアター４」¥2,548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
・「ウェルトオブ・イストリア オリジナルサウンドトラック」¥2,500（税込）バンダイミュージックエンターテイメント
・「フェイバリットディア ノーザンストーリーズ オリジナルドラマＣＤ」¥3,000（税込）バンダイミュージックエンターテイメント
・「餓狼伝説 WILD AMBITION〜アレンジ・サウンドトラック」¥2,940（税込）ポニーキャニオン
・「バイオハザード２〜生きていた女スパイ・エイダ〜」¥2,520（税込）セルピュータ


▶初回盤には、シリーズ全６巻を収納できるオリジナルケース付きです。①



◀「ゲッターロボ」作品の名曲をアレンジ＆ニューレコーディングで収録！②

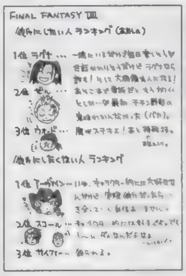
ゲームソフト激論座談会

「好きなゲームをプレイするだけなら楽勝なんですけど、仕事だと何でもプレイしないといけないんですよね？　ゲームライターとしては。その辺はどう思ってます？　ライター志望なんで教えてください」京都府　諸星聖さん：
魔：ウィッス。好きじゃないゲームをプレイするのは……ゲームライターの使命。
う：使命使命。
ち：お仕事ですしな。
魔：まあ、そんなことは判っちゃいるんだけど何となく釈然としないのも事実。「もしかして…メーカーの人間以外でこのゲームをプレイするのはオレだけかもしれない」とかも思うもんね。
う：たまに思うけど……。
ち：まあ、そうは思っても内心イヤじゃないわけで。元がゲーム好きだから。
魔：それこそ、どんなにクソゲーを担当してもゲームでお金がもらえるのなら、なんでもいいっちゅーか（トホホ）。
う：そんなもんです。この編集部にいるのは大抵。
「昔から続編って多いですよね。映画でもそうなんですけど、安易なんでしょうかねえ？　名前が売れているから？　最近はちょっと大人になったのか、なぜか続編



◀山形県　十河さん：アクセスをねぇ……どうしてもSS版と比べちゃいますから平均点になっちゃいますが……いいゲームですよ。

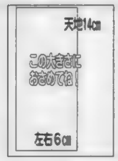
に対して冷たく当たっちゃいます」茨城県　クーフーさん：
う：続編ですか。私は嫌いじゃないです。別に。前作と全く同じシステムとかじゃなければ、大丈夫。
ち：前作と同じだとさすがに飽きちゃうかも。
魔：基本的にタイトルだけだよね。それこそ「ＦＦ」なんて毎回お話どころか設定にもつながりがないんだから。このタイトルはスクウェアとしてメッチャ力が入ってますっていう証明。
ち：「アークザラッド」とか「幻想水滸伝」のようなセーブデータを使用した完全続編の場合は？
魔：大歓迎。というか、どうせタイトル流用するなら、それくらいしてくれって感じ。
う：「ペルソナ２」もそうならないかなぁ。「セベク編」と「雪の女王編」の両方のデータを読み込むと完璧なの。ユキノさんのペルソナが最初から強まってるとか。
ち：「ペルソナ」終わらしてない人結構いるから、今さらそれを発表されても……って感じかもよ。
魔：「ペルソナ」というか、「真・女神転生シリーズ外伝」は今回の「２」で世界が合わさるからな。こういう壮大な構想も続編の魅力だよね。「デビルサマナー」の世界と「ペルソナ」の世界が一緒だとは……。知らなかった（笑）。
う：多分、「デビサマ」と「ペルソナ」を作ってるときはそんな構想なかっただろうけど。脇役たちのグラフィック、違いすぎるし。
ち：実写のＴＶドラマかねぇ？　きっかけは。
魔：まあ、楽しいからなんでもＯＫ！　とりあえずオレの興味はリサ＝マダム銀子なのかってことか。というか、いつの間にか話題が続編の話から「ペルソナ」の話に。
う：「ロックマンＤＡＳＨ」の続編、「トロンにコブン」、「私立ジャスティス学園」の続編、「青春日記２」も楽しいぞ！　おー！
ち：話、違うって。
「ゲーム雑誌には本当のことは書いてないって本当でしょうか？　友だちは信用できないっていいます」長野県　本庄さとしさん：
魔：これは難しい問題だけど……まあ結局、ゲームは趣向品でしかないから、その情報も基本的に趣味の話になっちゃうんだよね。
ち：だから、ウソだ、オレは違うふうに考える！　と思えばいくらでも思えるしね。
う：とりあえず、ちょっと読んで気に入った部分の多いモノを信用していくしかないっスな。
魔：まあ、最悪……オレラのことが信用できなくても、ハガキは信用できるからって奴隷を読んでる人も多いだろうし。
う：がーん。それはちと悲しい。
ち：まあ編集部でもゲームを薦める場合、まずは趣味があうだろうっていう人から教えていきますからな。



◀宮城県　トモさん：私がいないとって思ってしまうタイプですよね。ある意味ものすごく女泣かせかもしれません。影で持てるタイプ？

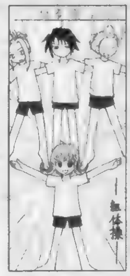
魔：雑誌もそれと同じになるといいんだけどね、というか、それを目指して作ってはいるけど……まだまだ。ゲーム業界も最近、作った人の名前を信用する時代になってきたじゃないですか。だからゲーム雑誌業界もそうなっていくんじゃないかなぁ。雑誌の場合、若干個性が微妙だけど。
ち：日々精進しかないですな。
う：おー！
魔：キミが一番信用できん。
う：なんですと！
「ＤＣ持ってる友だちに自慢されます。通信ゲームって楽しいんですか？」京都府　ナカライラさん：
魔：面白いです。まあ、現状のＤＣでデキるのは通信対戦、しかもＡＣＴ系だけだけど、パソコンのネットワークＲＰＧは大好き。
う：むう〜お金がかかるからなぁ。
ち：同感ですな。
魔：そうだねぇ。オレもなるべく会社でやるようにしてるし（笑）。自分でお金払ってやるのは大変。
ち：早くＮＴＴがパソコン通信定額制を採用してくれないと。
魔：ＮＴＴよりもケーブルＴＶとか衛星通信網の方が速いかもよ。環境が整うの。
う：インターネット接続可能マンションとか出てこないかなぁ。
ち：もうあるって。最近。
う：じゃあ、オレそこ。
魔：引っ越し代ないでしょ。
う：ない。むきー。

お笑い4コマ道場



ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！


▲大分県　白犬さん：力強すぎるハネ。というか、何製？


▲群馬県　ひげMAX刑事さん：悲しい性ってやつで……。


◀大分県　白犬さん：で、胃の当たりを押してると、出てきちゃうわけですね。



◀兵庫県　山田豪さん：自分は大丈夫っていう前提の元に成り立っているわけです。笑。

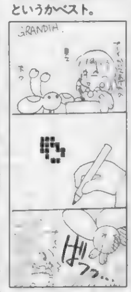

▲埼玉県　ちぇっこりさん：それが賢いです。というかベスト。



▲群馬県　小川明さん：儚い……人生でしたね。というか自爆？


◀青森県　くめた夏緒さん：ついていけないってヤツですね。学校によって特色が……。


◀富山県　布施唯森さん：大丈夫です。そんなアレじゃ掲載されませんから（笑）。ヌード写真でもダメ。



▲神奈川県　ぬら１さん：ものスゴイ大迫力。というかドット。



▲栃木県　ぐなぐなさん：食べて食べて食べまくりなのでした。


◀富山県　泰斗さん：ありましたねえ。というか光の玉。量さがあったのは「３」でしたけど。

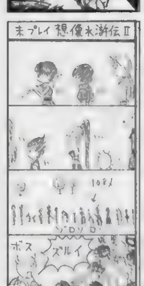

◀神奈川県　いっちーさん：別れましょうって……ねえ。そうじゃないでしょ的な展開。



▲千葉県　彩軌彼方さん：それは楽しそうだなぁと言われてます。



▲愛媛県　パピーとマミーさん：弟さんはなんで気づかないんで…。


◀富山県　いわきゆーしさん：それならそれでラクチンそうですよね。ずるいっていうか。



◀長崎県　にいさまさん：笑。バカですけどね。ある意味輝いているかもしれません。てへへ。



▲長崎県　にいさまさん：貸しにしますよね。姉弟間の礼儀です。



▲岡山県　戸田皐月さん：悲しい現実ですね。いい女なのに。

あの辺の「手軽にキャッシング」がウリのお店でカードを作ってしまいました。30分かけて、で「よし、当面はこれでしのごう！」と思ったら、「GW中は使えません」とのこと。何故!?　すぐに借りられるのがウリなんじゃないの!?　と半泣きになりましたが、確かに休日では審査もできないであろう。冷静に考えればすぐにわかりそうなものなのだが、当時の俺はよほど動転していたのか、そこまでも考えが及ばず。……仕方がない。せっかく名古屋まで行ったのに、きしめんもみそカツも食べず、ういろうも買わずにおとなしく帰ってきてしまいました。幸い、新幹線のキップはずいぶん前に買っておいたので、東京までは帰ってこれたのですな。で、ウチまでは新宿から170円なので、なんとか帰り着くこと（だけ）はできました。問題は、もはや何のために作ったのかよく分からないキャッシュカード。さて、こいつ……どうしてくれようか？（平）

※ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

今年のGWは、ちょっと軽く旅行にいってみました。といっても、大阪で一泊、名古屋で一泊っていう2泊3日の国内旅行なんですが（挙げ句、観光なんかほぼまったくせず、現地の友だちと遊んでただけ。ええ、もちろん「DDR」や「ギターフリークス」もやりましたとも。っていうか、それしかやってないという話もアリ）。基本的には楽しかったからいいんですが、ちょっとしたトラブルもあったりしてね。かなりドキドキしちゃった旅行でした。というのも2日目の夜遅く、ホテルにチェックインしたら、なんと所持金が残り500円しかないって言うじゃないですか。そろそろ財布の中がさびしくなってるな、とは気づいていたんですが、そこまで差し迫ってるとは思いませんでした。やべぇやべぇ。そんなわけで翌日、チェックアウトと同時に銀行へいったんですが……休み。そう、その日は5月3日。その日から3日は銀行がおやすみだったのです。青ざめながら名古屋市街を駆け回りましたが、結局開いてる銀行はなく。しかたがないので、無人くんとか、

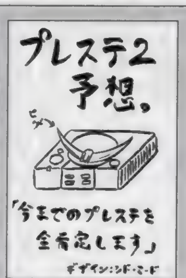
PS拡張計画

税金の還付金とかも戻ってくるのだけれども、全部借金返済に消えていくのでちょっと空しいところ。しかも、固定資産税に都市計画税だってぇ、何それ。余計な出費に泣いています。（さ）もDSP-A2を買ったし、ワシも何か買いたいのぉ。（ち）

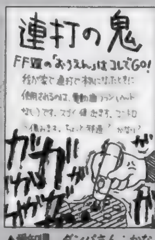
ＭＤの音声信号の圧縮規格ＡＴＲＡＣがバージョン３になるらしい。現在よりさらに２倍程度の高圧縮、加えて高音質になるとのことで、ネットから曲データなどをダウンロードできるようにもするらしい。ついでに、ディスクの代わりにメモリースティックに記録するメモリーウォークマンってのも出すみたい。今冬発売予定とのことで楽しみだけれども、媒体が高そうなのがネック。１時間の録音にン千円以上なんて出せません、とても。



▲山形県　いふじこうさん：楽しみですよね。



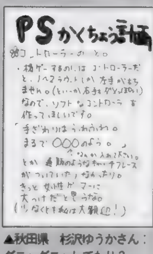
◀富山県　泰斗さん：爆笑。というか……いつ投げましょうか。ヒゲ。完全互換を目指す……感動しました。



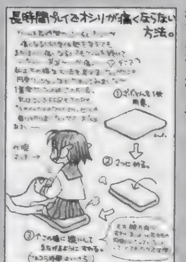
▲愛知県　ダンパさん：かなり邪道、がそれもまたあり。



◀宮城県　楓来らみーさん：イヤですよね。発泡スチロール＋ガラスとか。ちょっとだけ油をたらすといいはずです。



▲秋田県　杉沢ゆうかさん：グニャグニャしてたり？



◀群馬県　のみねこさん：5時間ですか……寝転がったりするのはどうです？　最初いいけどヒジがイタクなったりして。

他機種のことも話したい

ジオポケの「バイオモーター・ユニトロン」が終わっちゃいました。思いのほかさくっとクリアしちゃったなぁ……。さてさて。（平）



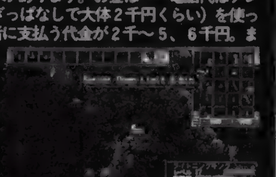
[illegible]につければいいそうです。

おかげで、またしばらくジオポケはプレイしなくなりそう。携帯ハードでＡＣＴっていわれても、今一つピンとこないんですよねー。やっぱＳＬＧとかＲＰＧとか。今はＧＢ「パワプロクンポケット」をプレイしてますが、これだってＳＰＧっていうより[illegible]。しばらくはこれとスワンの「メダロット」かな？　コンシューマでは[illegible]、非常に[illegible]（[illegible]ソフト自体を[illegible]しない店も多くなってきましたが[illegible]）。[illegible]ので、チェックしてみるといいかも。

パソコン買って何をする？

パソコンは知識が増えれば増えるほどステキな感じになれます。本当です。だからイロイロとお勉強しておきましょう。コレからの世の中パソコンくらい使えないとついていけないよ、お父さん。と説得するのもいい感じです。（魔）

今回は座談会でも話題になったネットワークゲームについて。現在、インターネットを使用して遊べるＲＰＧは何本かあります。お金は……電話代はテレホーダイ（夜11時〜朝の８時までつなぎっぱなしで大体２千円くらい）を使って、それにプロバイダって言う中継業者に支払う代金が２千〜５、６千円。まあ大体毎月５千〜８万円くらいは最低でもかかっちゃう。こりゃ厳しい。さらにテレホ時間帯はメッチャ混んででさらに重い。それを避けたいななんて思うと昼間にアクセスしたくなったりして……そうすると電話代が５万円とか平気で請求されてくるのよ。泣けてくるね。まじで。特に学生さんなんかは要注意。親大激怒でインターネット禁止令が出ても全然不思議じゃない。ということから判ることは！　知識なくインターネットに手を出すと痛い目を見るぞって感じ。どうだ。


▲国産ネットワークRPG『ダークアイズ』。まだよく止まる（サーバーがダウンする）のが難点。

クソゲーマー万才

今年のGWは、それなりに休みが取れて身も心もリフレッシュ！……と思ったら、身体中痛い。（う）

ＰＳ版「ソウルハッカーズ」をやり始めたのはいいんですが、かなりヘボイやられ方をし、何度もゲームオーバーになって、ちょっとへこんでます。即死魔法のムドでやられるのはまだしも、剣攻撃を反射する敵に、うっかり剣で攻撃してしまったり、魅了されて自爆したり……いや、自分が悪いんですけどね。そもそも、序盤にカジノへ入り浸り、かなり強い武器を手に入れたのがいけなかったのでしょうか？　普通の武器なら、少なくとも自爆は防げたのに……。うむ、気を取り直して頑張ろう！

何故か家にゲームギアの「女神転生」と「レイアース」がありました。肝心の本体は無いのに……。この2本、買った記憶は……あるような、ないような(笑)。きっと、(さ)あたりに「おお、こんな珍しいソフトが！　買わないとなくなっちゃいますよ〜」とか、そそのかされて買ったに違いない(笑)。しかも、箱を1度も開けた形跡がないのです。いや〜、無駄遣いここに極まりって感じですな。でも、なんかもったいないので、せっかくだからゲームギアを買おうと思ったのですが、こりゃまた当然のように売ってないのです。値段的に2000円ぐらいだったら即買いなんだけど(笑)。まぁ、売ってないんじゃ話にならないですな。中古という手もあるんですが、今さらそこまでしなくても……と思ったり思わなかったり。買っても、どうせやらないんだし(笑)。うむ、最近は自分の行動が良くわかってきた……気がします。ちょっと遅いが……。



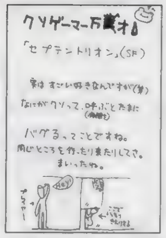
▲埼玉県　ねぎぬたさん：不思議でした。パックスの仕業。



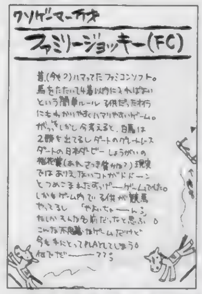
まんが　愛知県　マシュマロ（笑　食べちゃいますからね）


▲神奈川県　ユドウフさん：タイミング悪く起こることが多かった気がします。悲しかったですよね。

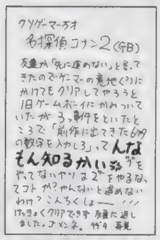

▲大阪府　琉雄弥さん：悪いところもありますけど楽しいです。



▲広島県　らいとさん：バグって止まるのはねぇ……。



▲千葉県　唐川遊人さん：良くできてましたから。当時はものすごく盛り上がってました。



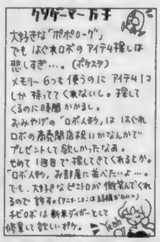
▲長野県　芽美さん：そりゃ厳しいですねぇ。マジで。



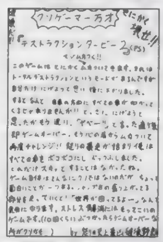
▲埼玉県　蒼月澪さん：昔からものすごいセンスですから。



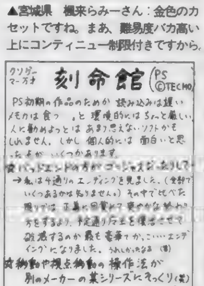
▲宮城県　楓来らみーさん：金色のカセットですね。まあ、難易度バカ高い上にコンティニュー制限付きですから。



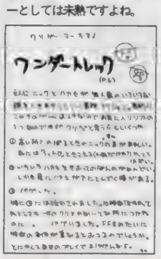
▲京都府　ナオコさん：ディガーとしては未熟ですよね。



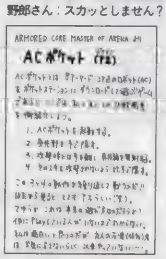
▲北海道　怒りの史上最凶破壊野郎さん：スカッとしません？



▲千葉県　華玲子さん：いいゲームだと思いますよ。結構隠れた名作と言う人も多かったりします。



▲東京都　まりやまねさん：やりこんでますねぇ。



▲千葉県　tiaさん：ものすごく違った楽しみ方です。笑。

雑学の王子様

今回は「オヤジのスポーツ」みたいに思われがちな「ゴルフ」がテーマ。しかし実は、ハンデなどが細かく決められている「紳士のスポーツ」なんですよ。（だ）

[illegible]、ゴルフは今から500年ほど前のスコットランドで始められたといわれています。しかし、その[illegible]はオランダから輸入されていたので、[illegible]はオランダが発祥なのでは？という説もあるのです。[illegible]18ホールになったのかというと、[illegible]的にも辛くなってくる。[illegible]という話があるものです。では失礼。

■魔王32才オゥ…：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回は洋モノエロビデオライクなオゥ…。エロゲバ。

■犬オゥ…：働くときは本当に良く働く彼。というかいなくなるときは電話してから。ね。約束。

■バオウ中里オゥ…：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。なんか最近見ないナァ。GWだったから？

■ほやへ田島オゥ…：卑劣なゲームプレイなら天下一。iモード友の会入会おめでとう。メールよこせ。

■うききオゥ…：ポケステ持ってくるの忘れて「どこでもいっしょ」に乗り遅れ。可愛がってるね。にや。

電撃床部



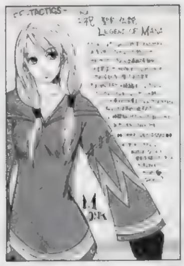
まんが・・・イラスト　岩瀬さとみ



▲神奈川県　天城らみあさん：最後の最後でハマリっぽい感じになるのは……ねえ。



▲兵庫県　スイカレーさん：ガンバってください。楽しいですよ。無駄なレベルアップ。



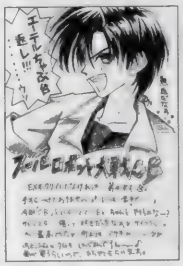
▲千葉県　麻椅怜さん：急ぐ必要ないんですよね。ただ……会社ですし。商品出さないと。



▲長野県　貴音じゅりさん：パソコンはお金かかりますしね。ゲームはRAM必要だし。



▲千葉県　都賀行宏さん：いいマンガに出会えるとドキドキしちゃいますよね。



▲静岡県　南さつきさん：全員生ボイスは楽しいですよやっぱり。再プレイがいい感じです。



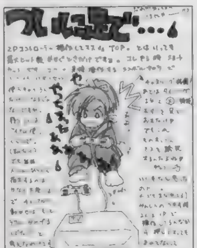
▲奈良県　ひろたかまつこさん：なんかイロイロと複雑そうな彼女。過去は重そうです。



▲宮崎県　青い東さん：計算違いってヤツですね。ちょっとビビッちゃいます。欲しいのに。



◀大阪府　菅原あゆむさん：自宅の人はいいですよね。1階なら全然大丈夫ですから。レッツステップ？



◀岡山県　綾子さん：よくありますよ。そういうパターン。便利だったりしますから。



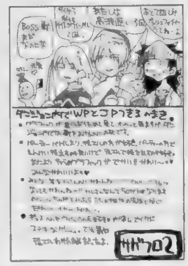
▲鳥取県　ねこ香織さん：とにかくアクセスのない戦闘がステキですよね。いい感じです。



▲東京都　谷川蛍雪さん：守ってますから。主人公を。常に。ナナミも守ってくれれば……。

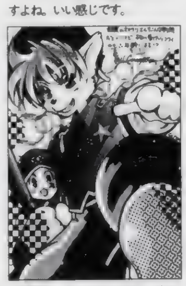


▲東京都　ニコさん：ルルーですか。一生懸命は大事ですよね。頑張る姿は惚れますよね。

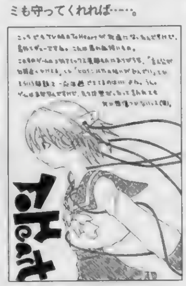


▲愛知県　ぱんちょすさん：……はふう。こういう悲しいことのないように。準備を。

▼埼玉県　宮崎あさみさん：ムチャなクラスですねぇ。男子はもうパラダイス。ドキドキしちゃってることでしょう。選択とかそういう分けかたなんでしょうか？



▲茨城県　CUSTOMさん：カワイイですよ。制服って大抵の人が似合うモノですから。



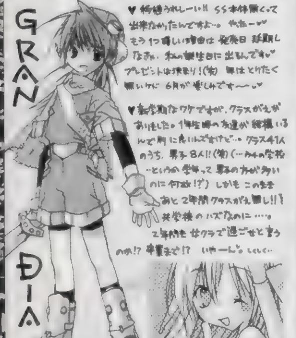
▲大阪府　雨宮五月さん：そういう人も多いですよね。まあ、元がとかはどーでもいいっていうか。

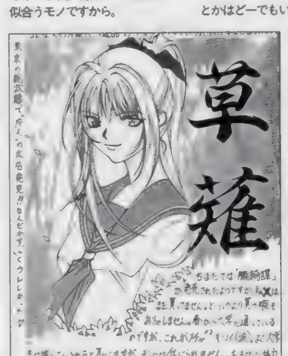


▲千葉県　MAKOTOさん：久々の投稿だからってワケじゃありませんが、今後もお願いします(笑)。



▲宮城県　白河風華さん：ラムザ完全に男のなんですけどね。どうして女の子になるんでしょう？







▲神奈川県　深沢的さん：おいしいですよね。醤油入れて。よく混ぜて。

◀神奈川県　神蘇さん：総武線の広告、ビックリした人多かったみたいです。編集部でも目撃者結構います。



▲鳥取県　ねこ香織さん：いいですねぇ。一生に一度の1年、ガッツでゴーです。



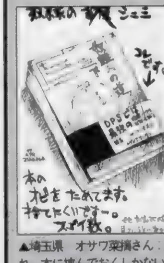
▲埼玉県　三角すいさん：グレミオに甘やかされてますから。仲良いです。

奴隷の趣味

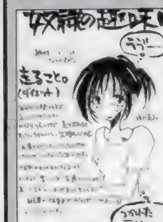
お金のかかる趣味はもう…泣けてくるね。でも使っちゃうね。うん。だから、お金のかからない趣味が好きなんだ。本当は。うん。でも使っちゃうね。うん。なんでだろう？　不思議というか奇妙というか。でも使っちゃうね。うん。　(魔)

「ポケットボードでeメールを始めました。楽しいです。なんか手紙と電話の間って感じですね。返事書くのがスゴく楽です。顔を見たことのない友だちが増えて……ちょっと怖いですけど」新潟県　憂気様さん：

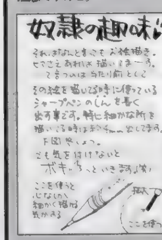
楽しいというか便利です。eメール。まあ、オレは基本的に仕事でしか使ってないからかもしれないけど。ポケボーは（ハ）とライターのZさんがバリバリに使用してます。なんかちょっと前のパソコン通信のノリ＋メールって感じで楽しそうです。「太田」って名前は危険らしいし。話を聞いているとスゴク楽しそう。でもあぁ……オレiモード携帯もあるしなぁ。いらないよなぁ。なんか、最近世の中、21世紀に向けて確実に進化してるって実感してます。PDAももう少しで完璧に近くなりそうだし。



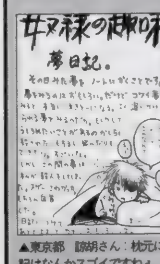
▲埼玉県　オサワ菜摘さん：あれ、本に挟んでおくしかないですよね。オビ。



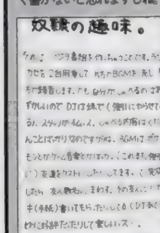
▲福井県　睦月流奈さん：大事ですよ、運動は。やりすぎには注意ですけど。



▲埼玉県　三角すいさん：ボキってくるスリルがたまらないって感じでしょうか？



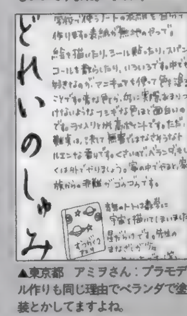
▲東京都　諒朔さん：枕元に日記はなんかスゴイですねぇ。すぐ書かないと忘れますしね。



▲愛知県　ダンパさん：安い多重録音機、買うともっとラクチンですよ。



▲東京都　谷川蛍雪さん：おいしいですよね。スパゲッティ入れてもいいですよね。そこに。



▲東京都　アミヲさん：プラモデル作りも同じ理由でベランダで塗装とかしてますよね。



▲愛知県　メタルうさぎさん：昔の少女マンガは今読んでも面白いもの多いです。

前後なので次に行ったときには……と、思ってみたりしてます。店長さんの話では、まだこれからも新作が入荷するらしいです。その中で惹かれたのが、三節棍。わかりやすく言えば「KOF」で、ビリー・カーンが持っているヤツです。発売したら買わねば(笑)。個人的にはスコールのガンブレードが欲しいんですが……。でも、ほかに買うヤツなんていないだろうし……無理っぽいなぁ(涙)。あと、木刀もちゃんとしたものがあり、柳生新影流のものとか、[illegible]示現流のものといった、聞く人が聞いたらうっとりするようなブツがあり、こりゃまたそそられました。これを持って「へへっ」なんと笑った日には、気分はもう「魔人」の京一です。ちなみに今回、私はあまりムダ使いしませんでした。前回行ったにもかかわらず、結局何も買わなかった(だ)さんは、かなり使ってました。大丈夫でしょうか(明日は我が身か……)？　ちなみに私、おかげさまでGWはカツカツでした。無事に生きてますが(笑)。しばらくはおとなしくしてないとね。　(う)



もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーオゥ…：なんですと！ パチンコで大儲けですと！ なんかいいなぁ。おごって〜ん。

■ちくちりオゥ…：皮肉を言うのが大好き。なんかいいよなぁ。AV環境バリバリに整って。

■平吉オゥ…：死んでたね。かなり。スケジュールキビシ……かったわけでもないか。GWだったし。

■ハム彦オゥ…：パチンコ研究中。それにしても「どこでもいっしょ」でエロい事を教えすぎ。

■だいめいオゥ…：最近編集部にいないのでイロイロと忘れられはじめてます。こうして人は……あ、いや。

山海堂で新たに購入したカットラスくん。見た目は海賊の人が持っているような、片手で扱う剣ですが、こりゃまたカッコイイ。本当はフランス陸軍の人が持っていたらしいのですが（笑）。フランス陸軍といえば、幕末に土方歳三を初めとする、江戸脱出軍とともに行動した人がそうだったような……。その人が持っていたのがこれかな〜？ と、ワクワクしながら眺めております。ほかにも獅子王ライオンハート・ソードにも惹かれました。エクスカリバーよりは、やや細身ですが装飾などはこちらのほうがカッコイイです。ほかには、古代ギリシャのショートソードや鉄扇、チベットの密教武具プルバ・ダガーなどもあり、もうフラフラグラン寸前って感じでした（笑）。しかし、今回はなんと言っても、全長180cmの斬馬刀です。まあ、見た目はデカイ日本刀ですが、その迫力にはもうまっぷたつにしてくれ、といった感じ（謎）。ただし、1人では抜くのが困難で家で振り回すというわけにはいかないのが難点です（あと、値段も……9万は・涙）。他の、1〜2万



▲山口県　笹倉たかせさん：思い出は思い出で取っておいて……今を楽しんでいきましょう。



▲青森県　くめた夏緒さん：ガンバって下さい。まあ、2枚目はアレですから迷いません。



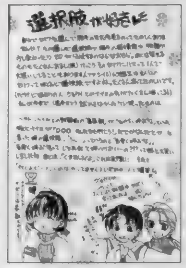
▲大阪府　梶原奈都子さん：格闘ゲーム最近盛り上がりませんからねぇ。みんな飽きたのかな？



▲宮城県　白河風華さん：支持してる人は多いと思うんですが……さすがにソロソロね。

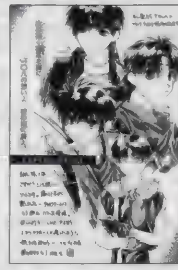


▲岩手県　瀬田成里さん：オヤジキャラ描けると世界広がりますからね。いいですよね。



◀北海道　れいなさん：選びがたい実は選択肢って多いですよね。ゲームって。

最後奴隷ー：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスコク誉められます。



◀徳島県　浅雛柚椰さん：お金貯めてゲットですよ。やる価値ありますって。



▲英国　吉良さん：パリは物価高いって言いますもんね。でも本場はおいしそうです。



▲長野県　叶生さん：出ないんですかねぇ？ 冒険はまだ終わってないと思うんですが。



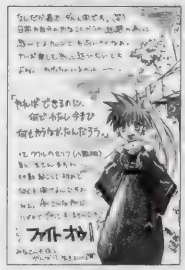
▲栃木県　佐戸原ひろあさん：楽ですよね。何かと。奴隷のページ読むのには必需品です。



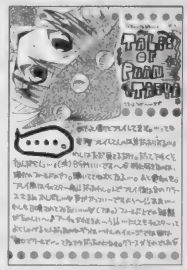
▲大分県　白犬さん：根性なしな自分を判っているだけでもスゴイですよ。ガンバって下さい。



▲京都府　藤本明斗さん：1人じゃないですよ。大丈夫。絶対どこかで闘わって行くはずです。



◀宮城県　NAKOさん：そうやって自分の中にイイモノ、イイコトバを蓄積しましょう。



◀東京都　水都花鈴さん：繰り返しですしね。基本的に。BGMだからうるさくてもアレだし。



▲東京都　竜道奈さん：言ってないですよね。まあ、超翻解ってコトで……ダメですか？



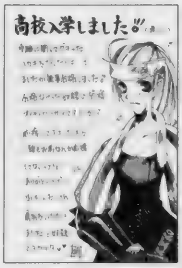
▲岩手県　K超さん：イロイロとやってあって楽しいですよね。みんなで楽しいいいゲームです。



▲北海道　皐月さん：プールで木刀の人ですね。これはこれでいい感じだと思うんですが。



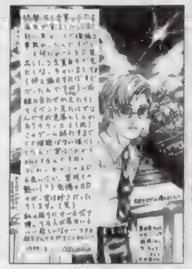
▲北海道　みかんば市さん：笑。クエストモードのその死にざまはかなり笑えますねぇ。



▲大阪府　癸離朋夜さん：おめでとうございます。もう慣れましたか？　楽しいですか？



◀兵庫県　SATOMIさん：そうですね。若返ってますよね。絶対に。その気ですから。



◀栃木県　翔陣さん：1プレイはそんなに長くないんですけどね。お疲れ様でした（笑）。

▶埼玉県　蓮稚衣さん：ナナミには笑顔でしょう。将来…どうするんでしょうねぇ。主人公なのかジョウイなのか。選ぶことになるんでしょうか。



▼宮崎県　秋山たつみさん：ゲーム性ですよね。それに合わせた演出は大事です。キャラモノはキャラモノとしてバリバリに！





◀鳥取県　ねこ香織さん：やることなかったんですねぇ。なんていうか。楽しそうです。



◀宮城県　トモさん：ロック……ちゃんとしないとですよねぇ。どう考えても。

◀千葉県　明石知子さん：戦闘は速いのがいいですけど……カードとか、ドローとかダメですか？



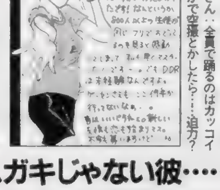
◀福岡県　とりおさん：ちゃんとベストEDじゃないとダメですよね。やり直すかいありますよ。



▼北海道　TOMYさん：多人数なら更にナカナカなのです。そういう注目してない作品がグッときますね。



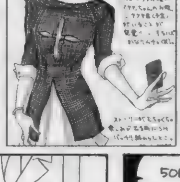
◀岐阜県　聖真涼さん：人多いですよね。でも楽しいですよ。結構。歩くの大変ですけど。



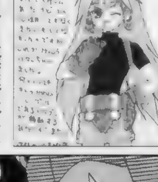
◀千葉県　高浜臨さん：全員で踊るのはカッコイイです。ビデオとかで空撮とかしたら……迫力？



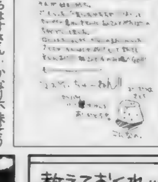
◀滋賀県　藤咲尚さん：慣れない土地での生活は最初のウチなにかと大変ですよね。



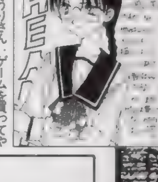
◀北海道　乃亜さん：自分設定はガンガンに膨らんでいきますよね。それが楽しいんです。ゲームは特に。



▶愛知県　ばんちょすさん：かなり不味そうです。身体にいいんでしょうかねぇ？

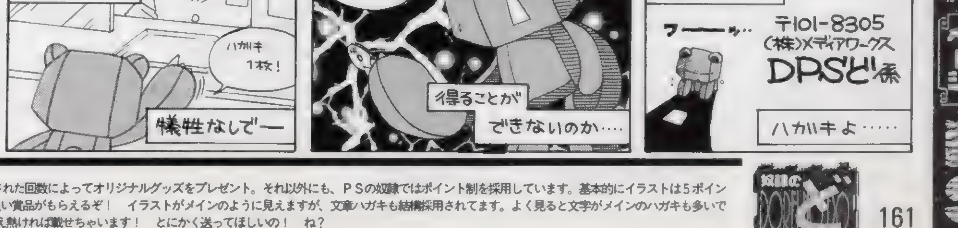


▶滋賀県　ごちうりさん：ゲームを買ってやりこんで……他のキャラも……。



ハガキのようなハガキじゃない彼……

ハガキ選手権のしめ切りまであと１日。オレは行き詰まっていた。「究極のハガキ……こんなイクラをただのせただけの、普通のハガキじゃ……だめなんだぁあぁ！」ドン！　その時、飼い犬のパー作がキョトンとした目でこっちを見た。ハッ！　そうか！　それだ。「パー作！　このハガキに向かってキサマの思いをぶつけて見ろ！」パー作はシッポを振りながら近づいてきて……オレの差し出したハガキをおもむろに口に入れた！　ハグハグハグハグ。不味かったのか、パー作はペッとハガキを吐き出した。「これ！　このハガキだ」



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.109 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月10日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]鬼武者(仮) ②[特報]バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮) ③[特集]スーパーロボット大戦 コンプリート 超攻略 ④[特集]サガ フロンティアII ⑤[攻略]デビルサマナー ソウルハッカーズ ⑥[攻略]東京魔人學園朧綺譚 ⑦[攻略]マリオネットカンパニー ⑧[攻略]新時代劇アクション 羅刹の剣 ⑨[攻略]エースコンバット3 エレクトロスフィア ⑩[攻略]チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ⑪[RPG]ワイルドアームズ セカンドイグニッション ⑫[RPG]聖剣伝説 LEGEND OF MANA ⑬[RPG]ペルソナ2 罪 ⑭[RPG]俺の屍を越えてゆけ ⑮[RPG]Racing Lagoon(レーシングラグーン) ⑯[RPG]モンスターコンプリワールド ⑰[企画]グランディア ⑱[連載]電撃PocketStation ⑲[連載]DPSソフトレビュー ⑳[連載]電撃コロシアム ㉑[連載]4色奴隷 ㉒[連載]電撃ブレイクエスチョン ㉓[連載]ウラワザデータベース ㉔[連載]まんがはじめて物語 ㉕[連載]電撃コラムス ㉖[連載]PSの奴隷 ㉗[新作]みんなのGOLF 2 ㉘[新作]SPRIGGAN LUNAR VERSE ㉙[新作]DINO CRISIS ㉚[新作]リモートコントロール ダンディ ㉛[新作]Lの季節 A piece of memories ㉜[新作]グランツーリスモ2 ㉝[新作]闘神伝 昴 ㉞[新作]実況パワフルプロ野球'99開幕版 ㉟[新作]ゲートキーパーズ ㊱[新作]メルティランサー THE 3rd PLANET ㊲[新作]トロンにコブン ㊳[新作]サイキックフォース2 ㊴[新作]メディーバル～甦ったガロメアの勇者～ ㊵[新作]ルームメイト～井上涼子～ ㊶[新作]UFO-A DAY IN THE LIFE- ㊷[連載]NEXT WAVE? ㊸[企画]E3レポート ㊹[連載]電撃NEWS STATION ㊺[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】電撃プレイステーションのTV-CMを見たことがありますか?
①電撃プレイステーションのTV-CM(100号記念)を見たことがある ②「キミに電撃」のTV-CMを見たことがある ③両方とも見たことがある ④両方とも見たことがない

【9】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【10】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【11】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事 ②攻略記事 ③DPSソフトレビュー ④電撃PSコロシアム ⑤PSの奴隷 ⑥まんがはじめて物語 ⑦電撃ランキングステーション ⑧新作ソフトスケジュール ⑨広告

【12】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【13】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStationMagazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【15】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【14】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉖とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。

【16】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【18】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか? ゲームタイトルを1つ書いてください。

【19】「ファイナルファンタジーVIII」の攻略本の購入状況を教えてください。
①買っていない ②「最速攻略本」を買った ③「アルティマニア」を買った ④両方買った

【20】「サガ フロンティアII」は買いましたか?
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【21】「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」に収録される3タイトルの中で、あなたがプレイしたことのあるものはどれですか? プレイしたことのあるものをすべて選んで下さい。
①第2次スーパーロボット大戦(ファミコン) ②第3次スーパーロボット大戦(スーパーファミコン) ③スーパーロボット大戦EX(スーパーファミコン) ④どれもプレイしたことがない

【22】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【23】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.104

「RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～」
①影山ヒロノブサイン入りTシャツ+シングルCD
壁谷浩尚(愛知県)佐藤厳(新潟県)杉沢祐一(岩手県)
②影山ヒロノブサイン入り色紙
武市和恵(徳島県)坪井大樹(広島県)

③「DIGITAL CAMERA Version GUNDAM」
竹内弥生(東京都)
④「スーパーロボット大戦」ペーパーバッグ
大和田亮(千葉県)宮下正充(石川県)他8名
⑤SCEIインフォメーションセット
藤田圭二(宮崎県)中間幸夫(群馬県)斉藤剛(静岡県)
⑥「Lの季節～A piece of memories～」TGS限定トレカ8枚セット
堀部裕二(東京都)
⑦「リモートコントロール ダンディ」フィギュア
黒田尋樹(栃木県)別曽薫(岡山県)他3名
⑧「Sonata(ソナタ)」下じき
岡田いづみ(北海道)寺田直人(群馬県)他8名
⑨「Lの季節～A piece of memories～」ストラップ付きボールペン
山中一志(奈良県)須釜雄大(愛知県)野田惇平(山口県)
⑩「マクロスVF-X2&ゲッターロボ大決戦!」下じき
松本善勝(京都府)近藤匡和(岩手県)他3名
⑪PSソフト「SILENT HILL」
斉藤美樹(千葉県)谷口摩紀(三重県)植村安紀子(福井県)
⑫PSソフト「輝く季節へ」
脇田善章(大阪府)谷内伸輔(東京都)神藤友美(埼玉県)
⑬PSソフト「Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン」
小林佳子(福井県)斎藤博臣(宮城県)福井健太(滋賀県)
⑭PSソフト「DANCING BLADE 勝手に桃天使II ～Tears of Eden～」
宮本奈緒(千葉県)大西まこと(富山県)高山弘子(新潟県)
⑮PSソフト体験版トミー最新作4本体験版CD「TOMYPARADISE」
渡邊希望(茨城県)塚川裕之(神奈川県)他3名
⑯PSソフト体験版「X-GAMES プロボーダー」
太田和彦(茨城県)久武俊公(奈良県)他3名
⑰PSソフト体験版「オメガブースト」
本橋広基(東京都)出野祥子(大分県)藤原由貴(島根県)
⑱PSソフト体験版「'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X」
鈴田慎氏(長崎県)矢倉貴広(静岡県)他8名
⑲PSソフト体験版「COLIN McRAE THE RALLY」
小笠原隆法(長野県)古谷裕二(高知県)他3名
⑳「金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～」推理手帳&缶バッチ
小笠原聡美(北海道)小溝典利(香川県)他3名
㉑「サウザンドアームズ」テレホンカード
小田順子(東京都)内藤加代(静岡県)他3名
㉒「Knights of Genesis」トレカ9枚セット
豊田守(東京都)政春有美(京都府)花田梨沙(青森県)
㉓「Pixy Garden」トレカ9枚セット
佐藤守英(三重県)沖汐誠生(熊本県)山崎信子(滋賀県)
㉔データイーストオリジナルトレカ36枚コンプリート
岡田覚(群馬県)
㉕「RIVIVE～蘇生～」クラッチバッグ
藤原貴志(兵庫県)
㉖「マジカルドロップ」フールねこ クラッチバッグ
山本愛(愛知県)
㉗「探偵神宮寺三郎」クラッチバッグ
永沼正代(東京都)

「新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA」声優サイン色紙
㉘速水奨
阿部千佳子(新潟県)
㉙半場友恵
洞田健司(岐阜県)
㉚麻丘夏未
島崎泰治(長野県)

㉛TGS '99 SPRING 電撃福袋
大沢雅美(静岡県)宝金亮子(新潟県)他3名
㉜HONDAスタイルブック
黄瀬敦史(滋賀県)石井達彦(埼玉県)他3名
㉝ゲームボーイソフト「beat maniaGB」
天野稔(愛知県)尾藤幸司(滋賀県)他8名
㉞ワンダースワンソフト「ビートマニアフォーワンダースワン」
照井順也(岩手県)三上聡(青森県)岡本容行(京都府)
㉟「beat mania PocketII」
松生志野(北海道)中村葉子(茨城県)知原愛(大阪府)

一部ここに掲載できなかった方につきましては、
発送をもって発表にかえさせていただきます。

電撃PlayStation
109号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.109




1『新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA』トレーディングカードゲーム スターターパック

3名

◀ゲームに登場するロボットたちが勢ぞろいするカードゲーム。すぐに始められる最初のセットを。

（提供：タカラ）



2名

（提供：ムービック）

2『テイルズ オブ ファンタジア』サイン入り台本＋ドラマCD

▲人気ＲＰＧをもとにした、ドラマＣＤの第１巻。メインキャラを演じた、声優さんたちのサイン入り台本とセットで。



12名

3『闇吹く夏 ～帝都物語再び～』大開運ピンズ

◀これさえあれば年中無休で運が向いてくる（と思う）幸運を呼ぶピンズ。４色から１つ。

（提供：ビーファクトリー）



5名

4『ファーランドサーガ ～時の道標～』B2ポスター

▲人気Ｓ・ＲＰＧシリーズの最新作発売を記念したＢ２ポスター。

（提供：テイジイエル）



5名

5『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～』B2ポスター

▼文字の載っていない、イラストを生かしたデザインのポスター。

（提供：ガスト）

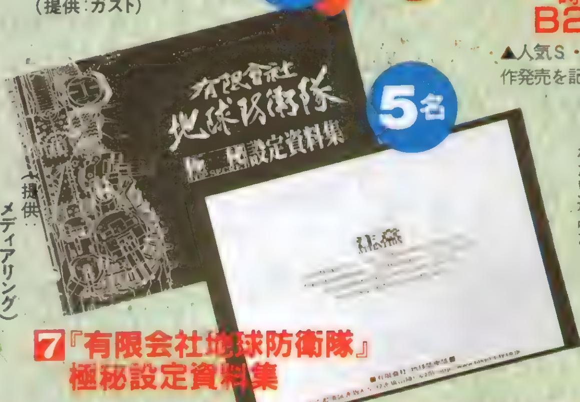


3名

6『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～』妖精さんぬいぐるみ

▶好評にお応えして、再びガストさんよりご提供いただきました。大感謝!!

（提供：ガスト）



5名

7『有限会社地球防衛隊』極秘設定資料集

◀メカデザインの小林誠氏による設定原画満載のA4サイズ資料集。ファンならずとも手に入れたい逸品だ。

（提供：メディアアリング）



5名

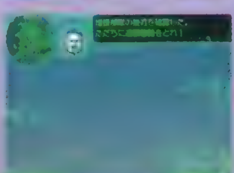
8『オメガブースト』オリジナルキャップ

▶超人気3DSTG「オメガブースト」のロゴ入りキャップだ。

（提供：SCEI）

各3名 PSソフト

もうすぐ雨降りの続く６月。そんなときこそ、PSのゲームを極めるのが通の生きざまです…たぶん。



9『エースコンバット3 エレクトロスフィア』

▲これまでのシリーズとは一線を画するシリーズ最新作。

（提供：ナムコ）



10『幕末伝奇アクション 羅刹の剣』

▲２人の主人公を操作し、謎の事件を追う３Ｄアクション。

（提供：コナミ）



11『マリオネットカンパニー』

▲心を持ったマリオネットとの交流を描いた育成ＳＬＧ。

（提供：マイクロキャビン）



12『ビートマニアAPPEND GOTTA MIX』

▲ビーマニ期待の最新APPEND。20以上もの新曲を収録!!

（提供：コナミ）

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。３番のピンズの色は選べません。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.112（6月25日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

郵便はがき

おそれいりますが50円切手をはってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.109」係行

住所	都道府県 〒		
氏名		☎	( )

今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

・黒色の筆記用具で**はっきり**書いてください。

【記入例】

0 9　3 0　7

0 1 2 , 2 5 4

【1】　【2】　【3】　【4】

【5】 ， ，　【6】　【7】　【8】　【9】

【10】 ， ，　【11】

【12】 ， ，

【13】

【14】 ， ，　【15】　【16】 ， ，

【17】 ， ，

【18】

【19】　【20】　【21】

【22】

【23】

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

あなたがワタシを変えていく。

はマリます。
カンじます。



キミの指先で、マリオネットが息づき始める。
成長のドラマを秘めた150種類以上のシナリオイベント、150種類以上のパーツ。
すべては、お好み次第。さぁ、ドラマの始まりだ！

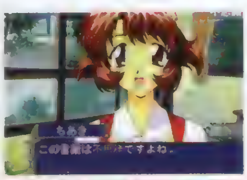
MARIONETTE COMPANY マリオネットカンパニー™

すべてのシーンで楽しめる！ シチュエーションアドベンチャー

1999年5月20日 起動開始 6,800円（税抜）

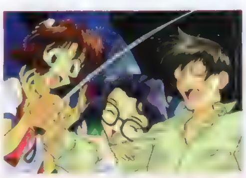
キャラクター作画監督／平山まどか 原画／スタジオOX 出演声優／前田千亜紀（マリオネット役）前田このみ（園子役）中山真奈美（真穂役）吉田愛理（英子役）浅川 悠（ゆうき役）

ここで、キミとマリオネットの ドラマが繰広げられる。



会話を通して心を遊ばせる マリオネットとの出会い

何かに引き寄せられる様に出逢う2人。ゴミ捨て場から拾ってきたマリオネットとの新しい生活が始まる。機械の体に、はぁとが芽生えはじめる・・・。



主人公を取り巻く生身のヒロイン ライバル達との交流

生活をしていく中で、様々な人々との交流があります。アルバイトをはじめ、訪れる先々で様々な出会いが待っています。もちろん恋のライバルたちも・・・。



パーツを設計&組み立て コンストラクション

150種類以上のパーツから楽しめるコンストラクション。ボディータイプや髪の色をはじめ、それぞれ属性を持ったパーツによって変化するゲーム展開。



心を持ったアンドロイド シナリオイベント

150種類以上のシナリオイベントを用意。マリオネットは様々な場所で、様々な経験を積んで、少しでも人間に近づける様ガンバルのです。



初回プレス限定にはオリジナル
"ぬぎぬぎマリオネット きせかえセルカード"
が付いてくる、どうぞお楽しみに！

インターネットホームページアドレス http://hello.to/maricom/ http://www.microcabin.co.jp/
アクセスしてくれた方は、もれなくマリオネットFAN CLUB（無料）に入会できますよ。特典もい〜っぱいです！

マイクロキャビン 〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 TEL 0593-53-3811（代） FAX 0593-54-5838

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- みんなのGOLF2
- SPRIGGAN LUNAR VERSE
- DINO CRISIS
- リモートコントロール ダンディ
- Lの季節 A piece of memories
- グランツーリスモ2
- 闘神伝 昴 その他

イラスト / 鈴城芹





◀前作以上に美しいグラフィックに注目！　「みんゴル２」では新たに四季が設定された。季節によって各コースの攻略法も変化してくるだろう。



▶基本システムは前作を踏襲している。スイートスポットで打ったときに出る「NICE SHOT！」の文字も健在だ。しかし、画面をよく見ると新しい要素も発見できる。右上に風と並んで表示されている矢印は何だろう？

'97年７月に発売されて以来、今なお売れ続けている『みんなのＧＯＬＦ』。今年の３月に発売されたザ•ベスト版と合わせると、すでに200万枚近くが出荷されているという大人気ゴルフゲームなのだ。『みんゴル』が老若男女を問わず支持を集めている一番の理由は、しっかりとした作りにあるといっていいだろう。内容は本格３Ｄタイプのゴルフゲームであるにもかかわらず、見た目やプレイ感覚は２Ｄタイプに似ている。だから初級者でも戸惑うことなくすんなりと楽しめるのだ。それでいて、風やライ、３Ｄゴルフならではのアンジュレーション、使用回数に制限があるＰモードといった要素が戦略性を高めている関係で、上級者にとっても極めがいのあるゲームになっている。間口が広くて奥行きもあるゲームだけに、人気が高いのも当たり前かもしれないね！

今回はそんな『みんゴル』の続編に関する情報をお届け。前作の登場キャラは出てくる？　今回はどんなコースが用意されている？　ゲームシステムに変更点はあるの？　新要素は？　ポケステ対応は？　…これらの答えは、次のページから始まるスタッフインタビューを読めば明らかになる！

ゴルフゲームファン待望の『みんゴル２』ついに発売決定!!

みんなのGOLF2

SPG みんなのGOLF2	夏予定	▶SCEI
		▶価格未定
	▶MC(2ブロック)、PS(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT、4人対戦可、	

『みんゴル』の愛称で有名なゴルフゲーム、『みんなのGOLF』の続編がついに発表された。ゴルフゲームの代名詞ともいえるタイトルだけに、この情報を待ち望んでいた人も多いはず。本誌では少しでも詳しい情報を入手するため、開発スタッフに直撃インタビューを敢行したぞ。発売はまだ先だけど、今のうちに予習しておこう！

『2』になって『みんゴル』は、こう変わった！

対戦インタビュー DPS編集部 vs 開発スタッフ



編集部に届いた最新画面を見て、いてもたってもいられなくなった本誌『みんゴル』担当班。前作との違いを身をもって体験させてもらおうと、SCEIに押し掛け、無謀にも(!?)『2』で対戦しながらディレクターの玉置さんに直撃取材！

みんなが楽しめるゴルフゲームなんです！

みんなの意見が作り上げた『みんなのGOLF2』!

——玉置さんは『みんゴル2』でディレクターを担当されていますが、前作の『みんゴル』ではどんなことを担当されていたんですか？

玉置聡さん(以下玉置、敬称略)：主にショーなどイベント時のコスプレを担当していました(笑)。

——「SCEIの方なら誰もが通る」と言われている道ですね(笑)。本日もわざわざクラブ持参でいらしていただいて、ありがとうございます(笑)。

玉置：ちゃんとしたゴルフウェアを着てこれなくてすみませんでした(笑)。前作ですが、デバッグ作業を含めてゲーム開発にもかかわっていましたが、『2』ほど深くやってはいませんでしたね。元々『みんゴル』というゲームの中身に関しては、うち（SCEI）の小林（プロデューサー）と制作会社のクラップハンズの村守さんが中心になって作っています。ですからそういう意味では『1』のコスプレ担当が『2』でディレクターをしていても、中枢部分は変わっていません(笑)。「コスプレ担当が『2』になって音やムービー、進行管理といった部分も担当するようになった」と考えていただければ結構です(笑)。

——とはいえ、前作がヒットしているだけに『2』の開発には苦労されていると思うのですが。

玉置：『みんなのGOLF』は社内的にも「みんなが意見をいうゴルフ」なんです。「小林のゴルフ」だったり「佐伯（※）のゴルフ」だったり……。

——SCEIのみなさんが、自分の考えているゴルフゲームをこの『2』に反映させようとしているわけですね。それでは、みなさんの意見をまとめるのが大変なのではありませんか？　玉置さんがまとめていらっしゃるわけでしょう？

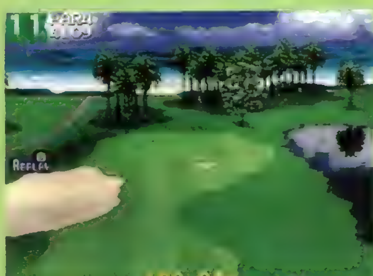
玉置：ええ。まとめるというか、聞いたふりをするというか……(笑)。「なるほど」といいながら無視したり、メモを取る真似をしたり(笑)。

——どこまで事実かはわかりませんけれど(笑)、確かに全員の意見を入れたらまとまるものもまとまりませんものね。

玉置：社内だけではなく「どこが変わっていたら続編を買いますか？」といったことをユーザーの方にも聞いて回ったんです。「みんゴル」をやりこんだ人が一番反応したのは「ツアーモードで賞金を稼いで新しいギア（クラブやボール）を手に入れたい」という部分と、「四季によって戦略が変わるとおもしろい」という部分だったんです。確かに、どちらも長く遊べそうな気がするじゃないですか。

——ギアや季節によって攻略方法も変わるんですね。

玉置：ええ。これらの要素はちゃんと『2』に入っていますから、楽しみにしてもらいたいですね。



◀『みんゴル』の良いところを引き継ぎつつ、新要素もたくさん入っている『2』。前作を知らない人も要チェックだ！



玉置 聡さん

ソニー・コンピュータエンタテインメントの制作本部に所属。小林グループの一員。

『みんゴル2』のここに注目！

全13人の個性豊かなキャラクターが登場！

キャラは『2』になって一新された。右下の画面写真に映っているのはレオン。名前はライオン系だけど、背後からは虎の気合を持つ某ゴルファーが思い出されるよね。ほかにもセクシーなお姉さんやトレンディ俳優顔負けの男の子なども登場するぞ。



季節によってコースの表情が変化する！

草木が青々としている春、強い日差しがまぶしい夏、紅葉や枯れ葉が印象的な秋、そして雪景色が目立つ冬と、『2』には四季が存在している。同じコースでも季節によって戦いが大きく異なってしまうのだ。だから春に好成績を残したコースであっても、季節が変化すると常に同じだけのスコアを出せるとは限らないのだ。



※　佐伯雅司氏：SCEIの偉い人。かなりのゴルフ通。



「できるだけわかりやすくする」ことを心掛けました

――先程の話とも関係してくるのですが、「2」を作るに当たって前作のユーザーからの反応を意識された部分も決して少なくなかったと思います。そのあたりはどうだったのでしょう？

玉置：「みんゴル」はザ・ベスト版を含めて200万人近い人がプレイしてくださったゲームだけに、いろいろな意見があったんです。難易度1つとっても、「簡単だ」っていう人から「難しいよ」という人まで実に様々でした。正直いって「2」をどうすればいいのか、わからなかった部分もあるんです。ただ、すべての人の意見を取り入れることは不可能ですから、「できるだけわかりやすくする」という方向で作るようにしました。

――それは、簡単になったということでしょうか？「2」になって複雑になるのではなく、「2」になってやさしくなるところがいかにも「みんゴル」っぽくていいですね。

玉置：ええ。ただ、わかりやすいからといって、簡単になったわけではないんです。システムをわかりやすくしたところで「風やアンジュレーションを読む」といった要素がなくなるわけではありません。ですから、短絡的に「簡単になった」と思わない方がいいと思いますよ(笑)。システム的にはわかりやすくなったけれど、難易度的にはむしろ難しくなったかもしれません。まだ調整中ですけど。

――難しいといっても、それは「ランダム性が増した」といったことではありませんよね。つまり「ゲームをやり込むことで上達できる」という……。

玉置：そうです。何度もプレイすることで各ホールの攻略法もわかってくるでしょうし、スコアもよくなるはずです。理不尽さは感じないでしょう。

――ゴルフゲームというと、どうしても「1ラウンド＝20アンダー」っていう基準ができちゃうじゃありませんか。ロングホールのうち2つでイーグル、残りすべてバーディーという……。

玉置：難易度について「簡単だ」と答えられるようなトップレベルのユーザーともなると、そうなるようですね(苦笑)。ただ、前作で23アンダーを出したスタッフが今回、まだ16アンダーまでしか出せていないんです。ですから、決して「簡単すぎて手応えがない」ということはないと思いますよ。……それでは、実際にゲームを見てもらいましょう。ここを見てもらえます？　茶色いカエルがいるんです。

――あ、本当だ。

玉置：で、こうやってボールを打ち込むと……。

――池に飛びこみましたね。演出が細かいなぁ。

玉置：今回はこういうところも充実しています。たまにデバッグ作業が長く止まっていることがあるんですよ。なかなかレポートなどが返ってこなくて。そんなとき「やっときた」と思ったらこのカエルが入っていたり、やしガニがいたりするんです(笑)。

――あ、セミがいる。カブトムシまで！　こういった部分でも四季を感じられるというのはいいですね。

玉置：これは開発スタッフの中に1人いたずら小僧がいたわけなんですけど……(笑)。このエフェクト担当者が勝手に次々とカエルとかカブトムシとか入れてきたんです。

――デバッグ作業がなかなか終わらないと思ったら、こんなものが入ってきた、と(笑)。

玉置：春などにはチョウも飛んだりするんですけど、こちらで描画に困っているときに、いきなり100ポリゴンとか使って作ってきちゃったんですよ。「どうりできれいに飛ぶなぁ」って思って(笑)。

――ディレクターという立場からは、感心しているだけではいけないんでしょうね(笑)。カエルやチョウのほかに、季節による違いというのはどんな部分で出てくるのでしょうか？　グリーン上のボールの転がり方が変化するとか……。

玉置：いや、それはありません。そこまでやると、「できるだけわかりやすくする」という趣旨から外れてしまいますから。風の強さなんかも変化しますが、一番大きく変化するのはラフでしょうね。

――ラフが成長しやすい夏はボールが出しにくくなったりするわけですね。ところでアメリカっぽいコースから、お寺（これは金閣寺？）が見える日本っぽいコースまでたくさん用意されているようですけど、コース数は前作から変わったのでしょうか？

玉置：前作では「少ない」という意見もありました。でも、こういったものは単純に増やせばいいというも

スタッフの一番人気はこの鈴木さんなのだ！

「当初は“ただのゴルフ好きなおじさん”だったんです。地味なキャラですが、ボギーを出してすねちゃうアクションがついてからスタッフの間で人気が出ました」と玉置さん。



前作以上に美しいコース







クラブやボールを選べる！



フェイス面に特殊加工を施しており、スピンがかかりやすくなっている。

グリーンの表現が変わった!?


『みんゴル2』


『みんゴル』



のでもないですし……。例えば10コース用意することもできましたけれど、そのために各ホールのレイアウト等を十分なまでに掘り下げられなかったら意味がないと思うんです。そういう意味でも「厳選したコースを用意する」という方向で作りました。

——具体的なコース数の発表はまだなんですよね？

玉置：まだです。

——でも、今のお話をうかがうと10コース以下なのは確実そうです(笑)。また、今回掲載しているゲーム画面をよく見ると、5コース分がすでに存在していることもわかります。左上に表示されている旗の色が5色までは確認できましたから。ということは、少なくとも5コース、多ければ9コース……ということになるんじゃないですか？(笑)

玉置：正確なコース数はまだ発表できません(笑)。

——それでは質問を変えて……。前作にあった「5コースモード」のようなモードはあるのですか？

玉置：言っちゃってもいいのかな？　いや、そのへんはまだ秘密にしておきましょう。

——前作の「5コースモード」をクリアしたときに表示されるパスワードって、結局意味がありませんでしたよね。それで、今回はどうなるのか気になっていたんですけど(笑)。

玉置：それは……痛いところですねぇ(苦笑)。

——あれは、インターネット等で全国的な大会を行なうことを視野に入れたパスワードだったそうですね。

玉置：その件に関してはあやまるしかありません。パスワードのことを気づいていたみなさん、ごめんなさい！

——ところでポケステに対応しているようですけれど、具体的にどのような形で関係してくるのでしょう？

玉置：ごめんなさい、まだ秘密です。

——いろいろ考えられますよね。「ポケットムームー」のミニゲームに「パットGOLF」というグリーンだけを使ったパターゴルフがありましたが、そういったものですとか……。

玉置：どうでしょうねぇ(笑)。

——「2」にはクラブやボールといったギアが複数用意されていますが、ポケステのミニゲームでそういった特殊なギアを入手できるとか……。

玉置：現段階ではお答えできませんので、自由に想像してくださって結構です。ただ、当たっていてもはずれていてもこちらはノーコメントです(笑)。

——こちらで勝手に画面を作って紹介しちゃう……というのはどうでしょう？(笑)

玉置：それだけは勘弁してください(笑)。「スクープ！　極秘写真をゲット!!」とかいって「ポケムー」の「パットGOLF」の写真を載せるのもやめてくださいよ(笑)。

——記事のすみっこに小さく「上の写真は「ポケットムームー」のものです」という説明を入れておけば、誤解を…。

玉置：招きます招きます、お願いしますよぉ(笑)。

——ここまでガードが固いとポケステがどんな形で「2」に関わってくるのか、余計に気になっちゃいますね。

玉置：想像は自由ですよ(笑)。

それではそろそろ対戦に入りましょうか……。

〈ラウンド中〉

——お疲れ様でした、結果発表です。スコアは玉置さんが4アンダー、DPSが1アンダーでした。

玉置：いい試合でしたね。

——ボギー時のアクションをわざわざ見せていただいたりもしましたから、実質的にはもっと大差がついていましたけど。

玉置：でも、すぐにゲームに慣れましたよね？

——システムに変更点はありますが、やるべきことは前作とほとんど同じなんですね。ですから戸惑わずに済みました。スイートスポットに当たらなかったショットも、意外とまっすぐ飛んでくれましたし。

玉置：「2」では全体的にキャラのコントロールがよくなっています。スイートスポットの近くならば多少ずれても前作ほど大きく外れないようになっているんです。

——初心者にとってうれしいシステムですね。でも、池や砲台グリーン（グリーンが小山の上にある）も多いし、どのホールも気を抜けませんでした。

玉置：上級者にも攻略のしがいがあると思いますよ。

——本日はありがとうございました。「みんゴル2」の完成を楽しみにしています！



コースサイドにギャラリーが!

[illegible]



演出面もパワーアップ!

[illegible]





[illegible]

この画面はいったい…?

[illegible]



SPRIGGAN スプリガン

人気急上昇の迫力3D・ACT!!



迫力のオープニング

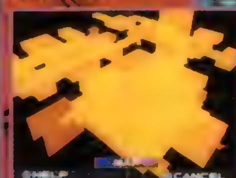




人気コミックを原作とする、迫力の3D・ACT『SPRIGGAN LUNAR VERSE』(以下スプリガン)!! 多彩なアクションだけでなく、好きなようにパラメータを強化していく、キャラ育成の要素も楽しめるのだ。また、オープニングを筆頭に、ゲーム中では原作の設定が随所に登場。超古代文明の脅威を前に、それを悪用しようとする勢力と主人公たちの戦いが描かれるぞ。気になるストーリーは、ゲームのために書き下ろされたまったく新しいものなので、原作を知らないプレイヤーでも心配無用だ。今回は、これまであまり触れられなかったステージ構成を中心に、その魅力を紹介していくぞ。原作ファンならずとも要チェック!



▲豊富なステージを舞台に、原作さながらの冒険が展開。



◀マップ機能搭載の親切設計で迷う心配もなし

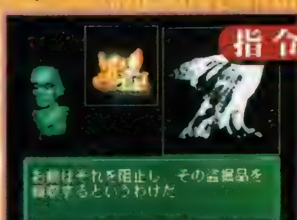
主人公 大槻 達樹

スプリガンに憧れる高校生。ゲーム中では、スプリガンとして認められるための最終試験を兼ねた特殊任務にチャレンジすることになる。お調子者なのがタマにキズだが、潜在能力は決して低くはない。2月15日生まれのO型。

CHECK 1 任務達成までの基本的な流れ

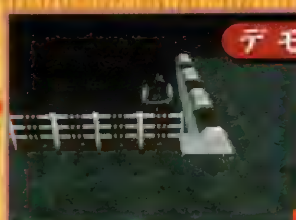
各ミッションは、下で説明しているような流れで展開していくぞ。なお、ミッション終了後の「強化」では、ゲーム進行に従って、好きなパラメータを強化できる。少しずつ強くなっていく、RPGのような楽しさも味わえるのだ。

指令



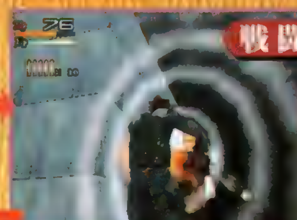
▲最初に、状況説明やミッションの具体的な目的などが、上官のグラハムから説明される。

デモ



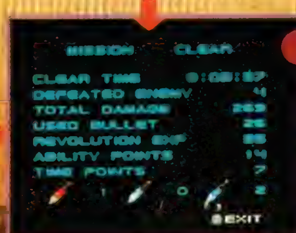
▲ミッション冒頭をはじめ、ゲームの山場にはちょっとしたデモが挿入されるぞ。

戦闘



▲実戦には、さまざまな試練が待ち受けている。テクニックを駆使して切り抜けよう。

評価



◀クリア後、そのミッションの成績が表示される。クリア時間や受けたダメージなどをチェックできるぞ。

強化



▶成績に応じて支給されるポイントを、好きなステータスに割り振ろう。自由度の高い成長システムが魅力的だ。

LUNAR VERSE ルナヴァース



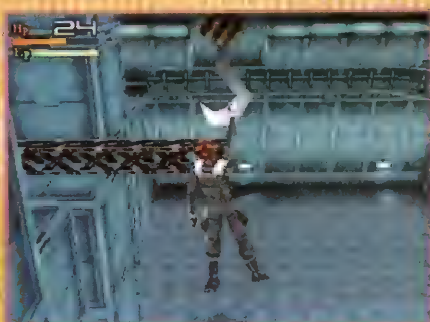
発売が近づき、原作ファンを中心に期待の高まるPS版『スプリガン』。ゲームの完成も間近に迫り、ついにゲームの細部が明らかになってきた!! 多彩なアクションや豊富なステージなど、その魅力を徹底的に紹介!!

3D・ACT	SPRIGGAN LUNAR VERSE スプリガン ルナヴァース	6/17	▶フロム・ソフトウェア ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

ゲームの全貌がついに明らかに!!

CHECK 2 華麗かつ多彩なアクションが魅力

達樹は、所属するアーカム財団による特殊訓練を受けてきたので、多彩なアクションを使いこなすことができる。2つのボタンの組み合わせでさまざまな技を出せるので、地形や敵に合わせて行動方法を組み立てていけるのだ。また、それらの攻撃の使い道も実に豊富で、同じボタンによる行動でも状況によってその効果がまったく違うものになったりする。右では、ATTACK2(俗にいう大攻撃)を例に取って攻撃の使い分けを解説しているが、攻撃バリエーションはまだまだこれだけではないのだ。例えば、ナイフを持った状態でも地上とジャンプ中で技が変化(大パンチがヒザ落としに変化するのと同様)する。すべてのアクションを使いこなせるようになるには、かなりの修練が必要になるのだ。こんな具合に、やり込むほどにプレイヤーが新しい動きをどんどん身に付けていき、原作さながらの超人的な運動神経から繰り出す迫力アクションが楽しめるようになるのも、このゲームの大きな魅力の1つなのだ。



▶"ぶら下がり"だってお手のもの。使い方次第で行動範囲はどんどん広がるぞ。

使い方次第で攻撃方法が変化

ストレート



▲2回のATTACK1の直後にATTACK2を出すと、ATTACK2はストレートパンチに。スキが少ないのが強みだ。

あびせ蹴り



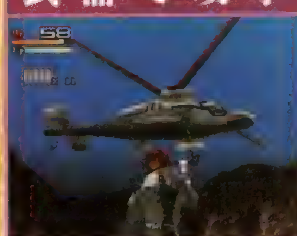
▲走りながらATTACK2を繰り出すと、あびせ蹴りになるぞ。スキが大きいので、使いこなすのが難しそうだ。

大パンチ



武器で攻撃

▼拳銃やナイフを装備していれば、ATTACK2はそれらの武器を使った攻撃になる。もちろん攻撃力も大幅アップ。



ヒザ落とし

▼ジャンプ中にATTACK2で、ヒザ落としに。このワザは、打撃を与えた相手を吹っ飛ばす効果もあるのだ。

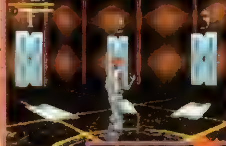


攻撃にはATTACK1(小攻撃)とATTACK2(大攻撃)の2つがある。単発でATTACK2を使うと大パンチになるが、この攻撃はスキが大きくて少々使いづらい。しかし、ATTACK2をほかのアクションと組み合わせれば、スキをカバーするコンビネーションも繰り出せるのだ。

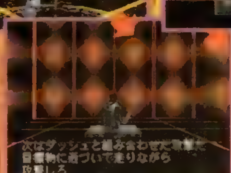
操作を覚えたいヤツはトレーニングモードに集結だ!



私はグラハム・ブルートン。ゲーム中ではキミ(達樹＝プレイヤー)の直属の上司という立場にある。読者諸君の中には、上のアクション紹介を見て、これらを使いこなせるか心配になった者がいるかもしれない。確かに覚えることが多いのも事実だが、心配は無用だ。新参者のためのトレーニングモードが用意されているので、ミッションで必要な技術は誰にでもマスターできるように配慮されている。あとは諸君の努力次第だ。どうか頑張ってもらいたい。







▲ここでは、それぞれの課題別に9つの部屋が用意されている。

◀最初に、グラハムから具体的な指示が出される。

▲言われた通りにすれば、新しいテクをどんどん覚えられるはずだ。

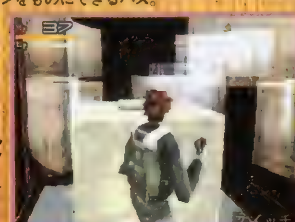


アクションを覚えろ

◀基本的なアクションの操作についても、1つ1つ練習していける。初心者でも、アクションをものにできるハズ。

仕掛けも見逃すな

▶スイッチの作動など、フィールド上の仕掛けの見抜き方や操作法についても練習できる。





ステージ紹介 達樹を待ち受ける序盤のミッションを紹介

3D・ACTのシステムが採用されたゲーム [illegible] ヨン1～4までを中心とするステージ紹介をお [illegible]

Mission 1 ミッション・ワン まずは小手調べ！ 敵基地から脱出

[illegible] 天井が高い部屋が多く、[illegible] 所が設定されているのも、このミッションの大きな特徴。[illegible] 床や天井に視点を向ける「探索」の要領も [illegible] ているのだ。



今回のミッションの目的は？
とにかく脱出だ！

聞こえるか？ こちらグラハムだ。せっかく敵施設へ潜り込んだというのに、まんまと発見されおって！ 施設内の敵全員が、お前を探し出そうと動き出したぞ。こうなったら、余計なことは考えず、一刻も速く脱出するんだ。脱出ルートだと？ そんなものは自分で見つけろ！

Mission 2 ミッション・ツー 野外の遺跡でバトルが展開!!



前ミッションとはうって変わって、このミッションは野外で [illegible] 遣された達樹は、憧れのスプリガンの1人 [illegible] [illegible]「ハルコン」の原料だ。重要な資源を守り抜くため [illegible] 方法を探し出すのがミッションの目的。敵を撃退するだけでなく、脱出方法を見つけなければならない。

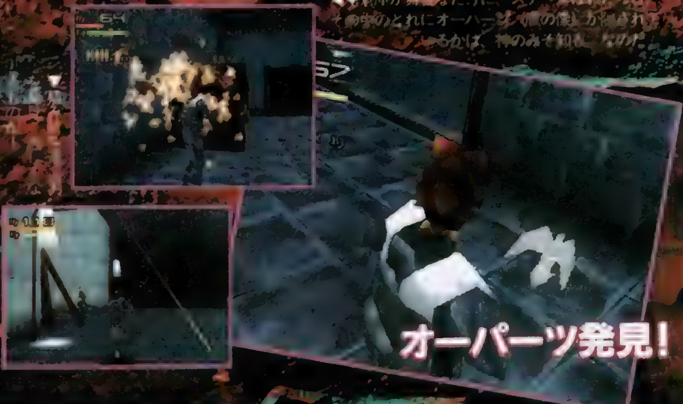


今回のミッションの目的は？
遺跡を守れ！

今回は、アーカムが管理する「賢者の石」の採掘所を護衛してもらおう。なに？ 敵が奇襲を仕掛けてきたというのか！ よし、そちらにスプリガンのジャン・ジャックモンドもいるだろう。彼と協力して、なんとしても採掘所を守ってもらいたい。「賢者の石」を守り抜くのだ!!

Mission 3 ミッション・スリー 目に付くコンテナを破壊しまくれ！

港近くの倉庫にひしめく、盗掘品を詰め込んだ [illegible] を回る無数の [illegible] このミッションでは、それらの [illegible]（作業員）を [illegible]（始末）して、オーパーツを探していくことになる。[illegible] 探索がメインのミッションだけに、これまでのミッションとはひと味違う楽しさが味わえるはず。ちなみにオーパーツとは、[illegible]「場違いな工芸品 [illegible] にはその時代に存在するはずのない遺物」を指す。アーカム財団は、超古代文明が生み出した兵器として悪用されるおそれのあるオーパーツを封印するために設立された。今回のようなパーツ回収劇は、財団の使命ともいえる。



今回のミッションの目的は？
オーパーツ発見！

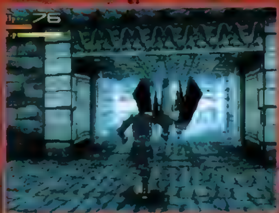
ある港の倉庫町で、盗掘品を闇市場に流す裏取引が行われるという情報が入った。その中に、メキシコの遺跡で発掘されたオーパーツも隠されているらしい。その盗掘品の回収が今回の任務というわけだ。情報によると金で雇われた傭兵も警戒に当たっているらしい。十分に用心しろ。

Mission4 ミッション・フォー

遺跡へ潜入！ その奥には何が？

モンスターが続々登場!!

アーカムが管理し、現在は封印されている遺跡へ派遣されることになった達樹。それというのも、実はこの遺跡に何者かが侵入を試みたらしいのだ。それが一体何者で、何をしようとしているのか、それを確かめるため、達樹は遺跡の中へと足を踏み入れる。遺跡内部は、外部からの侵入を防ぐためのさまざまな仕掛けが施されていて、これまでとは比べものにならない難関が次々と襲いかかるのだった。



◀この遺跡は、さながら迷路のよう。ひたすら奥を目指して進むべし





◀▲神秘に満ちた遺跡の内部だけに、人ならぬ敵も多数登場。[illegible]た超古代[illegible]産ともいえる[illegible]伝説の[illegible]たちが達樹[illegible]かかる



今回のミッションの目的は？

遺跡を探索しろ！

アーカムが管理する遺跡に何者かが潜入したらしい。侵入者の正体と目的を探ってくれ。資料によると、この遺跡は以前調査したときにはたいしたものが見つからず、いったん調査を終了して封印されたそうだ。しかし、遺跡の内部はまだまだ危険だ。くれぐれも気をつけろよ。

POINT 3Dマップを活用した大規模な仕掛け

広いフィールドの中には、地形全体の作りが変化するような、大規模な仕掛けも用意されている。それらの謎を見抜けなければ、遺跡の深部まではたどり着けないのだ。プレイヤーは指先のテクニックだけでなく、地形を見抜く観察眼と、仕掛けを解き明かす思考力までも問われることになるぞ。こんな具合に、AVG風の謎解きも味わうことができるのだ。



[illegible]も、さらに[illegible]いるようだ[illegible]



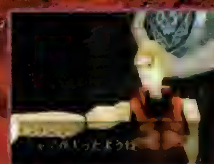


◀▲とあるイベントをクリアすると、通路[illegible]が[illegible]新たな道が開[illegible]

最深部を目指せ！

POINT 遺跡の深部にも見どころ満載！

ただひたすら先に進むことだけしか頭になくなってしまい、本来の目的を忘れかけていた達樹。そんな達樹は、遺跡の最深部の扉の前で、探していた侵入者とバッタリ鉢合わせしてしまう。意外にも、侵入者は美しい女性であった！ 彼女との間になにが起こるのか？ そして、その奥で待ち受けるガーディアンと、一瞬だけ姿を見せて消えてしまった少女は一体……。謎が謎を呼ぶミッション4の大詰めで、物語は前半の大きな山場を迎えることになる。



▲遺跡への侵入者と対面！ 彼女の正体は、いったい！？



▼[illegible]

原作の主人公、御神苗も登場！

なんとこのミッションのとある場所では、原作の主人公、御神苗優と出会うイベントが用意されているぞ。どうすれば出会えるかは、まだ不明。コミックの設定から数年が経過しているPS版で、御神苗優に再会できる日も近い！



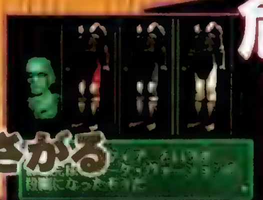
▶[illegible]

NextMission ネクスト・ミッション

さらなる難関ステージで強敵が達樹の前に立ちふさがる

ミッション5以降でも、さらに厳しい試練が降りかかってくる。しかし！ ここから先は心強い味方、AMスーツ（使用者の戦闘能力を飛躍的にUPさせる特殊装備）が新たに使えるようになる。いわばここからが腕の見せどころ。達樹の任務は、この先も激しさを増していく！

▼ミッションを進めると、AMスーツの装備も可能になる。



▶AMスーツを着用すれば、強力なワザも使えるぞ。



危機を切り抜けろ！



『バイオ』とは異なる新たなホラーがここに!!

DINO ディノクライシス





ついに明らかになった情報をもとに『DINO』の魅力を徹底検証!!

獰猛な恐竜たちが棲む孤島を舞台に物語が展開する『DINO CRISIS』。今回は、かつてないほどの緊張感や恐怖感を生み出すことに成功したという、このゲームの秘密に迫る。









食うか？ それとも食われるか？

DINO CRISIS



パニックホラー

DINO CRISIS
ディノ クライシス

7/1	▶カプコン
	▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）	

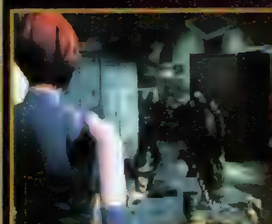
STORY 「この島はいったいどうなってやがるんだ？」

数年前、とある国の1人の科学者が、ある新しい実験を行っていた。「この研究が実を結べば、地球に新しい時代が到来する」。だが、彼は実験中の事故で死亡。以後、研究に関する一切の情報はストップしていた。

3年後、軍事機密を探るために他国に潜入していたスパイから、「研究中に事故死したと知らされていた博士が、ある孤島の軍事研究施設で再び研究活動を行っている――」という意外な情報がもたらされた。そして、その情報をもとにスパイチームの一員であるレジーナ（主人公）たちは、軍事研究施設のある孤島へと向かうことになった。そこに、どんな危険が待ち受けているとも知らずに……

襲いかかる強大なる恐怖!!





人間VS恐竜

人類初の、そして最も困難な戦いが始まる！

ついに、今まで謎だった女性主人公「レジーナ」のプロフィールを入手したぞ！　スパイチームの一員である彼女は、やはり銃火器の扱いが得意。また、薬の調合などを行うための科学薬品の知識もあるらしい。獰猛かつ俊敏な恐竜を相手に、この島で彼女は、生き残れるのだろうか？

レジーナ

▶彼女はスパイチームの中では一番身が軽く、銃火器の扱いが得意。また、薬を調合し、麻酔弾などを作る技術も持っているので、それらを駆使して、さまざまな危険を回避していくことになりそうだ。



▲彼女の年齢は23歳で、身長175センチ。プロポーションもお尻もグッド！



▶「女のカン」で、潜んでいる敵やワナの気配を察知し、危険を回避していく。

ラプトル

▲目に映るモノを「餌」としか見ない、俊敏でかなり危険なヤツだ。



DINO CRISIS かつてない恐

研究施設のある孤島に到着した主人公たちを待ち受けていたのは、なんと恐竜。ヤツらはいきなり現れ、こちらを見つけると、素早い動きで襲いかかってくる。まさに"いきなり崖っぷちに突き落とされる!"というような緊迫した恐怖に次々と直面していくことになるのだ。今回はその内容に迫るぞ。



WARNING! 1 恐竜

突然襲いかかってくる恐怖の存在

現時点で、画面写真から確認できる恐竜は2体。動くものを見つけると襲いかかってくる俊敏で獰猛な「ラプトル」と、人間をひと口で食べてしまうほど巨大な「Tレックス」だ。また、画面写真には登場していないが、TGSで公開された映像では「プテラノドン」らしき翼竜系の恐竜も登場していた。一見出現しそうにない場所でも、彼らはどこからともなく現れて襲いかかってくる。そう! 研究施設内は彼らのテリトリーなのだ。



▲生き物の躍動感も、ポリゴンでリアルに再現されている。





▲2体で襲ってくるラプトル。こうなると一旦距離を置かなければ殺られてしまうだろう。
▶こんなところでも、ヤツらは現れて襲ってくる。この島に安全な場所はないのか?

DINO CHECK 攻撃方法もさまざま

恐竜の攻撃法もさまざまで、「かみつき」、「飛びつき」、「しっぽ攻撃」などがある。特にしっぽ攻撃を喰らうと、こちらの装備している武器が弾き飛ばされてしまうこともあるようだ。

これがしっぽ攻撃だ!



▶武器を落とされるという危険のある攻撃も仕掛けてくる。

WARNING! 2 人物

人間関係にも注目

舞台となる島に登場する人物は、主人公とスパイチームのメンバー。そして、研究施設の科学者たちのみ。ほかに恐竜たちの牙から逃れている生存者がいるかどうかは不明……。



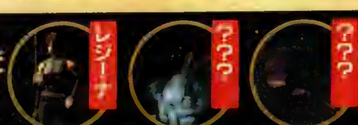
▲スパイチーム3人で会話するシーンも。



◀彼らとは通信で連絡を取り合うことになる。

DINO CHECK 味方は2人? 冷静かつ慎重なチームワークが重要だ

スパイチームのメンバーは、レジーナを含めて3名のみ。ほかに協力者がいないとしたら、彼らとのチームワークが生き残るための重要なポイントになってくるだろう。

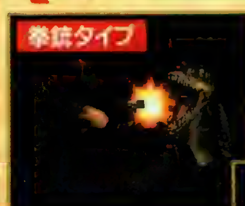


▲チームの紅一点(主人公)　▲主に通信システムを担当?　▲銃火器のエキスパート?

WARNING! 3 銃

さまざまな銃火器が登場

このゲームの敵は恐竜なので、普通の銃で殺すことはまず無理。レジーナの持つ銃も強力な恐竜と戦えるように、さまざまなタイプが登場する。



▲標準装備の拳銃。この武器が一番信頼性がある?



▶広範囲に有効なショットガン。至近距離で撃てば超強力だ。

怖を創り出すさまざまな要素を紹介!



WARNING 4 謎解き

行く手を阻む仕掛け

研究施設には主人公の行く手を阻むさまざまな仕掛けが用意されている。任務を遂行するためには恐竜の攻撃を回避しつつ、その謎を解明していかなければならないのだ。しかし、邪魔な仕掛けばかりではない。うまく利用すれば恐竜を回避することや、倒すことができる仕掛けも存在する。





▲このガス室では、なんの実験が行われていたのか……。

▶強力な電磁シャッターを利用すれば、恐竜の侵入を防ぐことができるらしい。

DINO CHECK 謎を解明するための大きな分岐を用意

この「DINO」にはストーリーが大きく変化するような分岐が用意されている。何度もプレイすることで、さまざまな展開が楽しめるのだ。

DINO CHECK 薬を調合して麻酔弾を作る

生き物である恐竜には麻酔弾が有効。なまじ殺そうとするより、1発の麻酔弾で眠らせるほうが効果的なのだ。また、調合ではさまざまな効果を持った弾を作ることができるらしい。



▲薬を調合することで、さまざまな弾を作り出せる。

WARNING! 5 演出

映画的な演出で臨場感がアップ!

この「DINO」は、背景がすべて3Dで表現されているので、映画的なカメラワークが可能になった。巨大な恐竜が「グアッ!」と迫ってくるという演出も、多彩なカメラワークによって再現されているのだ。

DINO CHECK まるで映画を見ているような感覚に!

画面はレジーナが施設内を探索しているシーン。これまではムービーでしかできなかったような「背景が後ろに流れていく……」といった表現が可能になったのだ!!

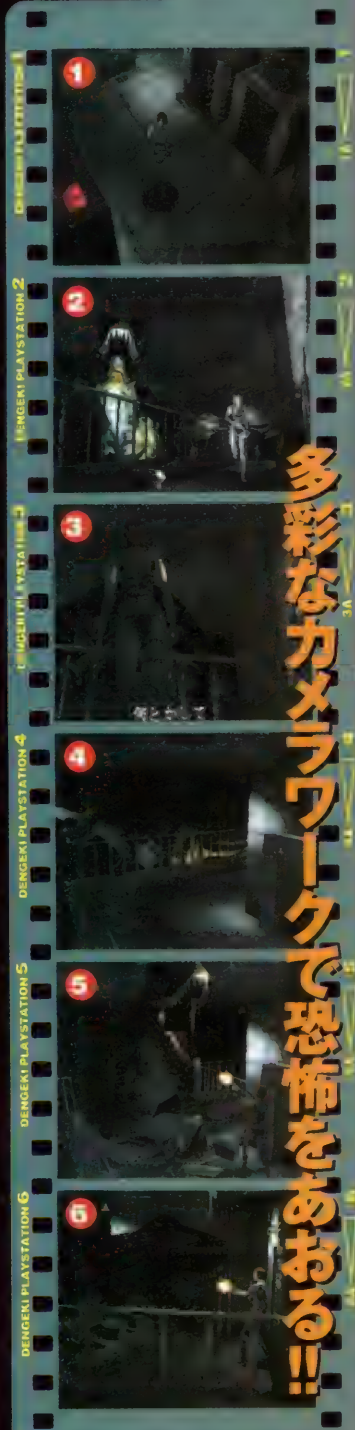




◀画面奥から走ってくるレジーナ。

▶ゲームではなく映画を見ている感覚?

多彩なカメラワークで恐怖をあおる!!



▲①施設を探索していたレジーナは、Tレックスに遭遇(Tレックスの視点)。②～④逃げるレジーナをカメラが追っていく。⑤～⑥建物を破壊して迫り来るTレックス! これほどのカメラワークを駆使した表現が、もはやムービーではないのだ!!

リモートコントロールダンディ

リモコンで巨大ロボを操り敵と戦う、新感覚ACT



王座 守

ヴォーダンの[illegible]であり、[illegible]オーナーでもある本編の主人公。父・[illegible]からヴォーダンをプレゼントされ、[illegible]ことを決意する。

ヴォーダン

[illegible]ロボット軍団に対抗するために[illegible]された[illegible]ロボット。[illegible]ジェットエンジンを[illegible]した[illegible]力を持る。

ロボットアニメ風に描かれた魅力的なストーリー！

このゲームの最大の魅力は、なんといってもその世界観。巨大ロボットを操って悪と戦うという、昔懐かしいロボットアニメ風のストーリーが熱いのだ！当時、アニメに夢中になっていた人はもちろん、そうでない人も思う存分楽しめる内容に仕上がっているぞ。



▶個[illegible]キャラクターたち[illegible]！



▶見どころは[illegible]大ロボ同士の[illegible]！

STORY

地球侵略を企む謎の怪ロボット出現

1999年、突如として現れた謎の怪ロボットの攻撃を受け、世界は壊滅の危機を迎えていた。だが、世界最大の財閥"王座"の総帥である健吾は、怪ロボットに対抗すべくヴォーダンを開発し、さらに鶏野警備隊を設立、その両方を守に託した。かくして守と鶏野警備隊は、世界の平和を守るため、[illegible]と現れる謎のロボット軍団に立ち向かうのだった！

▶まさに神出鬼[illegible]！ [illegible]ロボットたちは、[illegible]としてその姿を現し、[illegible]していく。





◀[illegible]ロボット軍団に守たちはどう立ち[illegible]

ルダンディ
がプレイステーションに登場!!

3D・ACT リモートコントロールダンティ

7/22（予）	▶ヒューマン	▶¥5,800（予）
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応） PS（ブロック数未定）		

巨大ロボットが激突する3D・ACT『リモートコントロールダンティ』。今回は新ロボットやシステムの詳しい紹介など、オリジナリティあふれる本作の魅力を大紹介するぞ!!

バリエーションも豊富! 3体の新ロボットを紹介!

このゲームにはヴォーダンも含め、敵味方を合わせて全部で20体以上ものロボットが登場するぞ。そのバリエーションも実に多彩で、蒸気を動力とするロボットやソーラーエネルギーで動くロボットなど、さまざまなタイプが用意されている。ここでは、そんな中から新たな敵ロボット3体を紹介しよう。また、ストーリーが進行していくとヴォーダン以外の味方ロボも登場し、プレイヤーが自由にロボットを選んで、出撃&操縦することができるらしい。一体どんなロボットが登場するのかは、残念だけどまだ秘密。続報を楽しみに待っていてね。

ライフェン



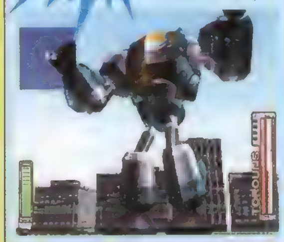
▼両腕に付いているカッターを想像を絶するスピードで発射して、相手の装甲を貫く!

【必殺技】アーム・ロケット



▼腕にセットされているバネを利用してハンマーのような腕を発射し、相手を攻撃する。

怪音



▼脳に直接響くような不快な音波を発生する。守の心を混乱させる効果があるのだろうか?



トルーンズ

エクトール

キャメロン号

CHECK POINT

2P対戦も可能! 白熱バトルで盛り上がれ!

なんと、このゲームには2人で対戦できる（CPU戦も可能）"VSモード"も用意されている。ストーリーモードですでに登場したロボットなら敵味方に関わらず使用可能だ。また、このモードではロボット同士の距離で、ズームやカメラアングルが自動的に調整されるので、プレイヤーはロボットを見失うことなく安心してプレイに熱中できる。友だち同士集まれば盛り上がること間違いなし! 迫力のロボットバトルを楽しもう。



▲ロボット同士の距離が縮まると徐々にズームアップする



▶ロボット選択画面。ステージ（場所）の選択もできる



ゲームの流れに沿って
基本システムを解説するぞ!

このゲームは、キャラ同士の会話が中心となりストーリーが展開していくAVGパートと、ロボットを操縦しミッションをクリアするアクションパートの2つに大きく分けられる。そこで、ここではゲームの流れに沿って、各パートの基本システムの詳細を徹底解説！　独自のアイデアが盛りだくさんの魅力的なシステムをしっかりチェックしよう。


▶振動機能に対応していて、ロボットが歩いたりすると震えるぞ。

基本的なゲームの流れ

〈AVGパート〉 各シナリオごとに、ストーリーの流れの中でミッションの内容が説明される。

▶ **〈アクションパート〉（ミッション開始）** 画面が3Dマップに切り替わり、ミッション開始。

▶ **〈任務達成〉** 敵ロボットを倒すなど、与えられた任務を達成すればクリア。再びAVGパートになる。

▶ **〈AVGパート〉** 後日談のあとに、セーブしたり、ロボットの改造などができるようになる。

AVGパート

AVGパートは、各シナリオの最初と最後に必ず挿入される。このパートでは、キャラ間の会話を中心にストーリーが進行していく。さらに、このとき任務内容も説明されるぞ。また、シナリオクリア後のAVGパートでは、警備隊の隊員を呼んで、データのセーブやロボットの改造など、さまざまなコマンドを実行することができるのだ（右参照）。

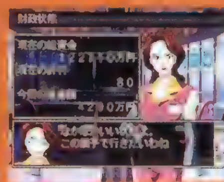
▼このパートは全編フルボイス。豪華声優陣による迫真の演技にも注目だ。



▼画面写真ではわからないが、キャラがしっかりとアニメーションする。



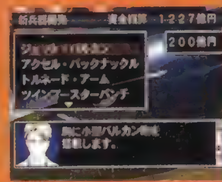
1. 警備保障会社の経営状況



▲経理担当の南隊員。会社の経営状況は彼女が報告してくれる。

現在の警備隊の経営状況の確認などができる。警備隊は、依頼を解決（ミッションをクリア）することで成功報酬がもらえ、その資金でロボットの改造などをする。ただし、任務中にビルなどの建物を破壊すると成功報酬から引かれてしまうのだ。赤字になるとゲームオーバーなのか？

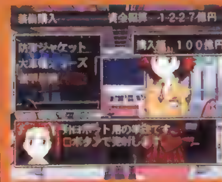
2. ロボットの改造&兵器購入



▲改造費や購入費などは予算から差し引かれる。

ヴォーダンが収納されている警備隊の地下格納庫。ここでは、ロボットの装甲や動力などを改造（パワーアップ）したり、新たな兵器（必殺技）を買うことができるぞ。次々と現れる怪ロボットに対抗するために、戦闘能力を強化しておくことも操縦者としての重要な役割なのだ。

3. 守専用のオプションパーツの購入



▲徹甲小銃などの武器も購入することができる。

ヴォーダンだけでなく、守自身もパワーアップすることが可能！　ナビゲーターの美村美幸から、携帯ロケットや強化ジャケットなど、守専用の装備品を買うことができるのだ。ミッションによっては、守が敵のターゲットになることもあるので、装備を整えておく必要があるぞ。

↑↓2つのパートを繰り返してゲームが進行する

アクションパート

ゲームのメインとなるのが、このアクションパート。プレイヤーはポリゴンで構成された3Dフィールドを舞台に、守を操作する“移動モード”とヴォーダンを操作する“操縦モード”を交互に切り替えて任務を遂行することになるぞ。また、このパートでは常に守の視点となるため、「ビルの陰に隠れて敵の姿が見えなくなる」というような場合も……。そんなときは、移動モードに切り替えて、敵が見やすいビルの屋上などに守を移動させ、また操縦モードに戻るのだ。ちなみに、モードの切り替えはセレクトボタンを押すだけで、いつでも自由にできる。状況に応じて守とヴォーダンを使い分け、悪のロボット軍団を撃破せよ！

▼警備隊が本部を構える鶏野市全体がバトルフィールドとなる。





▲リモコンの有効範囲を超えると操縦不可能になってしまうのだ。





▶画面左上のマップには現在地が表示される。



◀敵を攻撃するなどして必殺技メーターが溜まると必殺技が使える。

◀画面右の赤いメーターがヴォーダンの体力、3色のメーターが必殺技メーターだ。

多彩な趣向を凝らした
ミッションに注目!

なんと、このゲームに用意されたミッションは全部で60以上！　その内容も、ただ敵ロボットを倒すだけではなく、火災現場や難破船から人命を救助したり、暴走車や戦闘ヘリ軍団と戦うなど、実に多彩。中にはヴォーダンを操縦して演技させる（映画に出演する）というミッションもあって、プレイヤーを飽きさせない作りになっているのだ。もちろん、ここで紹介したのは、ほんの一例にすぎない。まだまだ、いろんな内容のミッションが用意されているぞ。

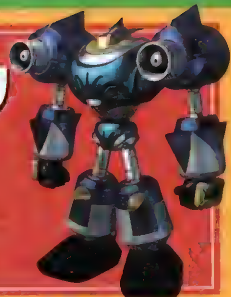


さまざまな任務を達成し街の平和を守れ!



▶敵ロボットから学校を守るというミッションもある。敵を学校に近づけるな！

ヴォーダン操縦法徹底分析



L1 L2 左足歩行



L１を押すと左足を前に、L２を押すと左足を後ろに踏み込む。また、L１とL２を同時に押すことで左へ方向転換（その場で反時計回りに回転）することができるぞ。また、ボタンを押す長さによって移動距離（歩幅）を調整することも可能だ。

R1 R2 右足歩行



左足の操作と同じく、R１で右足を前に、R２で右足を後に踏み込み、同時押しして右へ方向転換（その場で時計回りに回転）することができる。また、ヴォーダンを前進させるときはL１とR１を、後退させるときはL２とR２を交互に押せばいいのだ。

このゲームで最も大切なのがヴォーダン（ロボット）の操縦方法だ。下の図を見てもらえばわかるように、各ボタンは両腕や両足など、体の各部分に対応している。



[基本操作]

コントローラの図を使って、前進・後退、パンチなどのヴォーダンの基本的な操縦法を解説するぞ。また、このほかにもボタンの組み合わせや特定のコマンドを入力することで、下で紹介している特殊な行動（アクション）をさせることも可能。しっかりチェックしておこう。



✚ 上半身制御



上半身の向きは上下左右、自由に変えることができる。✚キーの上を押すと上半身が下向きに、下を押すと上向きになるぞ。✚キーの左右では、足の位置はそのままに上半身の向きだけが変わるのだ。

□ 左パンチ



□ボタンを押すと左手でパンチを繰り出す。また、✚キーやほかのボタンと組み合わせると、アッパーやフック、腕を振り降ろすといった強力なパンチ技を繰り出すこともできるぞ。

○ 右パンチ



左パンチ同様、◎ボタンと✚キーとの組み合わせなどで攻撃方法が変化するぞ。当然の事ながら右と左では攻撃範囲が違ってくるので、敵との位置関係に応じてうまく使い分けることが必要だ。

そのほかにもいろいろな特殊行動が可能!

しゃがむ [L2+R2]

L２とR２を同時押しすると、その場にしゃがみ込む。下にある〝ジャンプ〟や〝物をつかむ〟といった特殊行動を行うには、しゃがみ状態であることが前提となるぞ。そのほかにも、◎や□ボタンなどと組み合わせることで、特殊な攻撃をすることもできる。



▶地味だが、次の行動へつなぐ大切なアクションだ。

ジャンプ [しゃがみ後 L1+R1]

しゃがみ中にL１とR１を同時押しすると前方に向かってジャンプする。障害物を飛び越えたりするときに利用することになるだろう。また、ビルなどの建物を破壊することもできるぞ。ただし、ジャンプ中は無防備なので、敵の攻撃を受けると転倒してしまう。



▶高低差のある場所に飛び乗るときなどに便利。

物をつかむ [しゃがみ後 □or◎]

しゃがみ中に□か◎ボタンを押すと、地面に置かれているコンテナや車などのオブジェを手でつかむことができる。中には「爆弾を積んだトラックを安全な場所へ運ぶ」というミッションなどもあるので、そんなときに活用することになる。



▶手に持ったオブジェで攻撃することもできるのか？

ガード [L1+L2+R1+R2]

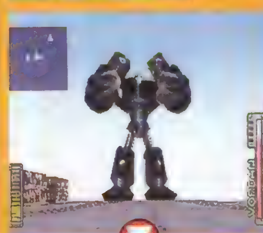
RボタンとLボタンをすべて同時に押すとガード（防御）する。このガードを使えば、敵の攻撃をかなり防いでくれる。特に必殺技はガードなしで食らうと大ダメージを受けてしまうので、勝利のカギを握る非常に重要な特殊行動だといえるだろう。



▶必殺技を避けられないときは、必ずガードするのだ。

必殺技 [特定のコマンドを入力すると必殺技が発動!]

巨大ロボットといえば、やはり必殺技はなくてはならない大切なもの！　ヴォーダンをはじめ、それぞれのロボットは数々の必殺技を持っている。これらの必殺技は、必殺ポーズ（L１とR１同時押し）中に特定のコマンドを入力することで繰り出せるぞ。その威力は驚異的で、まさに一撃必殺！　ちなみに、ヴォーダンのシャトルパンチは必殺ポーズ中に◎か□ボタンを押せば出せる（◎ボタンで右のシャトルパンチ、□ボタンで左のシャトルパンチ）。

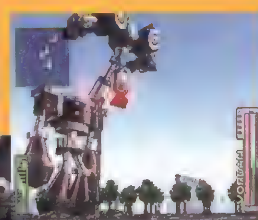


◀コマンドを入力するとロボット独自のポーズをとって、必殺技の体勢にはいる。そして……。



必殺技を繰り出す

◀ここで、必殺技コマンドを入力すれば必殺技を繰り出せるのだ。





必殺技で華麗にフィニッシュ!

↑ジェットダイブ

上空から全体重を乗せた急降下キックを繰り出す！

←シャトルパンチ

ジェット噴射で腕を発射。放った腕は自動的に戻ってくる。

Lの季節
A piece of memories

今回はついに明らかになる物語のプロローグを最新画面写真とともに大公開!! さらに、11人のサブキャラクターやキャラコンの結果発表など、絶対に見逃せない情報が満載なのだ。

AVG	Lの季節 A piece of memories	夏予定	▶トンキンハウス ▶価格未定 ▶MC(1ブロック)



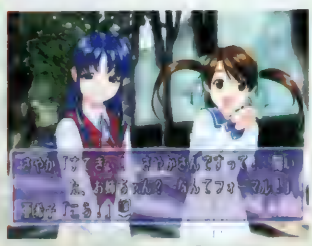
期待のAVG『Lの季節』の魅力を一挙大公開!!



2つの世界を舞台に繰り広げられる物語

本作はテキストを中心としたノベルズ形式のＡＶＧ。物語は現実界と幻想界の２つの世界に分かれ、それぞれの物語を別々に楽しむことができる。しかし、この２つの世界には多くの共通点が存在する。この点も気になるところだけど、とりあえず今回は、それぞれの世界でのプロローグを紹介しよう。





▲両方の世界に存在する「聖遼学園」。しかも、登場キャラはすべて学園の関係者なのだ。この共通点が意味するものは…。





交錯する2つの世界。そのプロローグを紹介!

現実界

聖遼学園内で起きた原因不明の事件とは?

同級生の天羽碧に誘われて新聞部に入部した主人公は、彼女とコンビを組んで活動していた。そんなある日、学園の関係者が次々に倒れるという事件が起きる。2人はこの奇妙な事件の調査に乗り出すのだが…。



◀コンビとはいえ、碧に頭が上がらない。主人公は



▶突然倒れた級友。これをきっかけに、2人は事件に興味を持つように。



ベストパートナー?



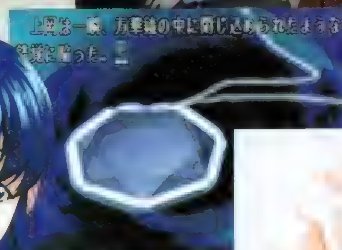
▲主人公を捜していた級友の東由利鼓。その理由は…。



▶鼓は主人公のペンダントが事件に関係しているとにらむ。



主人公の持つペンダントに秘密が…?



▲いつのまにか主人公の手元にあったペンダント。不気味な輝きを放つ。



主人公や事件との関係は!?



▶ペンダントをのぞきこむ鼓。どんな秘密が隠されているのだろう。



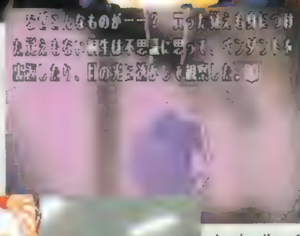
◀同じクラスということもあって、主人公と流水音は仲がよい。互いに気の許せる友だち関係にあるようだ。



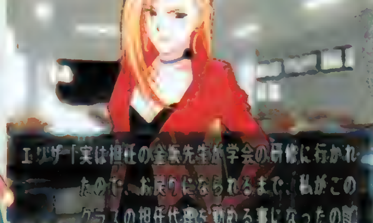
▶流水音と優希は部活の先輩と後輩で大の仲良し。優希の方は意外とミーハーなのか、ZAPのファンだったりする。



主人公の大ファン!



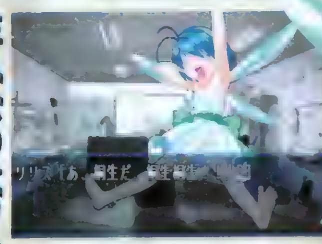
▶この世界にも存在するペンダント。やはり、いつのまにか主人公の手元にあった。これはいったい…?



◀学会の研修に行った担任の先生の代わりを務めるエリザ。なぜか積極的に主人公に話しかけてくる。



ペンダントが果たす役割は?



◀音楽の妖精であるリリスは主人公の作る曲が大好き!



リリスのおまじない



▶作曲に悩む主人公のために、リリスは魔法で手助けしようとするが…。

幻想界

禁じられた魔法

近々、学園祭で行われる音楽コンクール。主人公が率いるバンド「ZAP」は、その優勝候補に挙げられていた。だが、主人公は同級生の流水音(るみね)がピアニストとして高い才能を秘めていることを知り、彼女への嫉妬心から禁断の魔法で究極の曲を作ろうとする。

物語を彩る11人の脇役キャラクターを大紹介!!

CHARACTER

ここでは、新たに判明した11人の脇役キャラクターたちを一挙大公開!! いずれも個性的な性格の持ち主で、物語を盛り上げてくれる。また、彼らは主人公やヒロインたちと何らかの関係があり、さまざまな形で物語に関わってくるぞ。



現実界

井之上武士
陸上部の部員。気さくな性格をしており、誰とでも仲がよい。

沢村美都
生徒会に所属。常にき然とした態度をとっている。天羽が嫌い。

菅沼慎一
聖遼学園高等部の古文学教諭。新聞部の顧問でもある。

川鍋宗治
新聞部の部長。天羽とは意見の相違から、衝突することが多い。

幻想界

利羅アンバートパース
ワータイガー。空手部に所属しており血の気が多い。

紅川蓮
何者かに生み出された傀儡。図書室の管理をしている。

虎島
ＺＡＰのメンバーで、ダークエルフ。音楽への情熱は強い。

風月雅
シルフ族。空手部に籍を置き集団行動を好む傾向がある。

五條
幻想界の数少ない人間族。見た目どおり真面目な性格である。

竜崎
ＺＡＰのメンバーの１人で、夜叉族。物事を淡々とこなす。

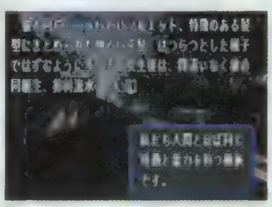
謎の男

出生や名前など、そのすべてが謎に包まれた美男子。肩に乗せているドラゴンを見ると、どうやら幻想界の住人であることは確かなのだが…。また、背中に背負っている巨大な鎌のようなものは一体？

SYSTEM CHECK!

ゲームの基本システムをおさらい！その主軸となる2つの画期的システムに注目!!

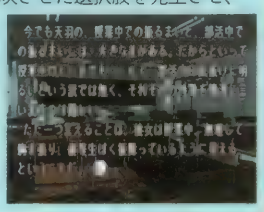
本作では従来のＡＶＧにはない斬新なアイデアを採用している。その中でも、特に注目してもらいたい2つのシステムを解説するぞ。



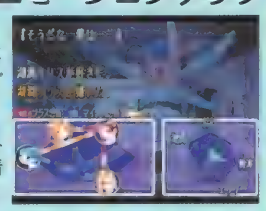
▶ゲーム中に登場する専門用語の意味を確認できる、ヘルプ機能も完備！

SYSTEM 1 口出しシステム

これは、プレイヤーの意志（例：天羽が好きなど）を反映させた選択肢を発生させ、物語の流れを変えることができるシステム。ゲームの途中では右の写真のように画面下にアイコンが表示され、このシステムを使用可能となる。



SYSTEM 2 エモーショングラフ



主人公の各キャラに対する「感情度」をグラフ化して表示する。この感情度とは、主人公と各キャラ間の感情的な距離のことだ。また、これと同時にゲーム進行に合わせてキャラクター間の関係を表す〝人物相関図〟も表示されるぞ。

キャラコン結果発表！

優希独走!!

前回の記事で予告したとおり、3月の東京ゲームショウで催された『Lの季節』のキャラコンの集計結果を発表するぞ。キミのお気に入りのキャラは何位にランクインしているかな？



第1位 舞波優希

獲得投票数 **1466票**

なんと、2位に600票以上もの大差をつけて、見事1位を獲得！ 総投票数のおよそ3分の1という圧倒的な人気を集めた。死神見習いでありながら、性格は極めて内気というアンバランスな一面を持つ彼女。それに加えてカワイイとくれば、こんなに人気が集中するのもうなづけるかな？



☆受賞コメント☆
あ、あの、本当に私なんかが1位なんでしょうか？ こんなにたくさんの人が私のことを応援してくださるなんて、すごく感激です。ありがとうございます！



第2位 星原百合

獲得投票数 **790票**

1位には及ばなかったものの大健闘の末、2位という好成績。はかなげな表情が多くの、ファンの心をつかんだようだ。





第3位 弓倉亜希子

獲得投票数 **434票**



内向的でおっとりした彼女を見ていると「守ってあげたい」、そんな衝動に駆られるファンも多かったことだろう。今回は、その魅惑に負けた人々の支持を受け、3位に。



第4位 東山利鼓

獲得投票数：404票

400票と意外にも人気が集中し、上位にランクイン。思いも寄らぬ展開に彼女もちょっと照れくさいみたい。その表情もまた魅力的だよね。実は本誌記者も大のお気に入りだったりして。



第5位 鈴科流水音

獲得投票数：323票

幽霊のわりにさっぱりした明るい性格で、ムードメーカー的な存在の流水音。そんな彼女の魅力がファンに受けたみたい。結果としてはまずまずじゃないかな。本人はかなり不満そうだけど…。



第6位 天羽碧

獲得投票数：310票

天羽は投票数が伸びきらず、あと一歩というところでベスト5落ち。第1印象で好みがハッキリと分かれたところかな。でも、本編では見た目からは感じ取れない意外な一面を見せるかも!?



第7位 湖潤リリス

獲得投票数：250票

なんとも予想外の結果。編集部の予想では必ず上位に食い込むと思われたリリスだったが、最終的には7位。どちらかというと、マスコット的なイメージが強かったのかな？



第8位 氷狩吹雪

獲得投票数：143票

容姿端麗、男勝りな性格で女生徒に絶大な人気を誇る吹雪。今回のキャラコンでも、もしかしたら投票数の大半が女性ファンによるものだったりするのかもしれないね。

当選者発表！

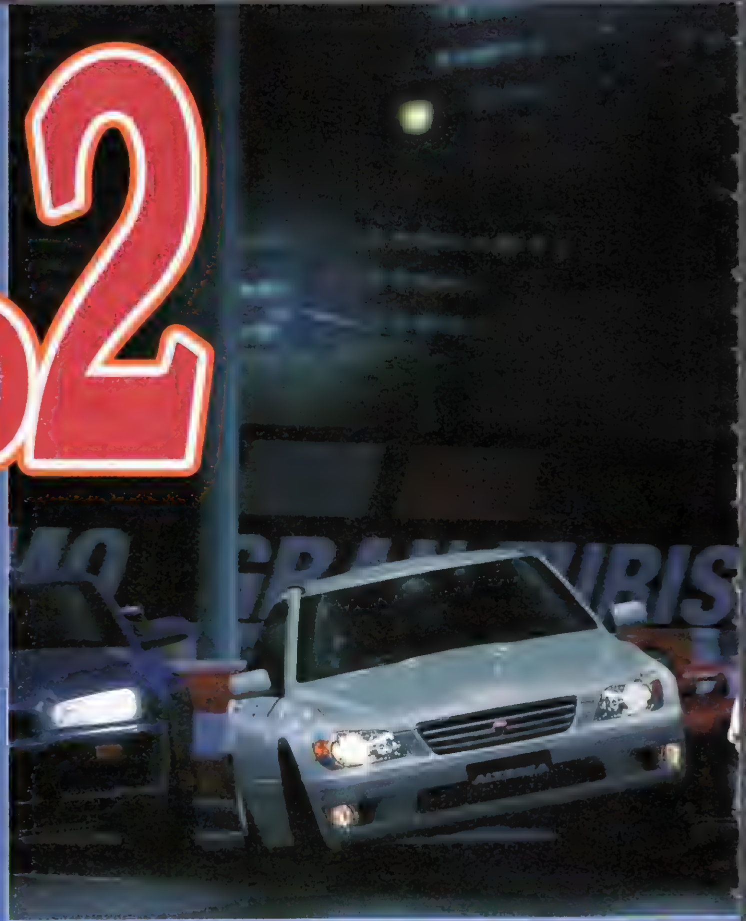
お約束の「Lの季節」のソフトとTシャツの当選者は、右の20人のみなさんです。両賞品とも、発送はソフトの発売日前後になりますので、待っててね。

①「Lの季節」ソフト 10名
高橋一成（千葉県） 竹生正吾（千葉県） 藤田裕司（千葉県） 島村裕典（埼玉県） 内田都貴子（東京都） 若田部仁志（東京都） 熊澤聡（神奈川県） 小斉正一（神奈川県） 田中良太（神奈川県） 行田慶三（大阪府）　以上敬称略

②オリジナルTシャツ 10名
野崎猛（千葉県） 福本幸司（千葉県） 古川正道（千葉県） 石川光広（埼玉県） 福田智之（東京都） 星直美（東京都） 矢内唯（東京都） 安野雅（東京都） 炭本康仁（奈良県） 赤坂秀明（兵庫県）　以上敬称略

GRAN TURISMO 2
グランツーリスモ2

詳しい内容の発表を前にして、早くも話題騒然の『GT２』！RCGファンならずとも気になるソフトだろう。そこで今回は、『2』に、登場すると思われる最新車種を本物の車の写真を交えて紹介しよう。また、気になるポイントをQ&A方式で直撃してみたぞ！





RCG	グランツーリスモ2	9月（予）	▶SCEI ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

カーマニアも納得　ちまたで話題の最新車種も

「グランツーリスモ」最大の魅力といえば、極限までリアルにシミュレートされたマシンたち。生活の足としての車から、レースに挑むモンスターマシンまで、あらゆる車種が揃っていた。前作から１年以上経過した現在、各自動車メーカーからはさまざまなニューマシンが発表されている。今回は入手した『ＧＴ２』の開発画面に見られる最新マシンの姿を紹介していこう。

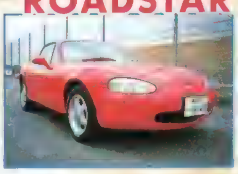
PEUGEOT
プジョー 406 クーペ PEUGEOT 406 COUPE



'96年にデビューした406シリーズ'99年度版。ドイツ車にも引けを取らないパワフルな３リッターＶ６DOHCエンジンは、映画「TAXI」で406セダンがその実力を実証済み。



MAZDA
ロードスター ROADSTAR



98年に初めての大幅なモデルチェンジを行った10周年モデルがこれ。ヘッドライトが旧型から一新、大きな丸型になったのが外見上の特徴となっている。軽量高剛性の新ボディMAGMAを導入し、その走りはさらに進化している。



SUBARU

▶ワゴンのイメージが強いレガシィだが、セダンの走りはあくまでスポーティー。





レガシィ B4 LEGACY B4

４WDスポーツ・セダンとしてフルモデルチェンジされたＢ４は、５速ＭＴ車で280馬力を発生。存分に走りを楽しめるマシンとなった。

インプレッサ WRX typeRA IMPREZA WRX typeRA





WRC（世界ラリー選手権）で優勝した車種にもっとも近い形の市販車。夜間コースでは、ボンネット上にもライトを付けて走りたいところ。

直撃！ What's G.T.2?

みんなで聞いてみようあんなコト ヒミツの多い『GT2』の疑問!!

実は今回掲載した画面写真は、すべて開発中のもので、ホントに採用されるかどうかは未定。そんなわけで発表以来、謎の部分が多い「GT2」に対し、開発元にさまざまな疑問をぶつけてみようということになったのだ。みんなからの質問のハガキを待って、SCEIを直撃するのでどしどしハガキを送ってくれ!!



▶[illegible]るかどうかは未定。

Q 天候によって走りに影響がありますか？

A リアルな走りを追求する「GT」ではウェット（雨）やスノー（雪）での走行にもトライしました。しかし、とても楽しく走れるような状況ではないとの判断から[illegible]今回は見送ることにしました。

Comment ラリーカーもたくさんラインナップされそうな『2』では、ちょっと残念。でも、路面状態が悪いと爽快さを損なうのも事実。幅広いユーザーから支持されるタイトルならではの選択だ。

Q 登場車種400以上って本当？ コースはどのくらいあるの？

A 400種というのは、欧州の雑誌に対して山内プロデューサーが語った理想の車種数です。しかし、今回は国産最新車種の追加に加え、外国車も多数登場させて前作の倍以上を目標にしていますが、今はまだ正確な数は未定です。それぞれの車種データを収録するだけでも大量な作業になってしまいますのでどうなるかわからないのが現状です。また、コースに関しては前作で好評だったコースがいくつか残しつつ、ダートや[illegible]、市街地など新しいコースを[illegible]る予定です。

Comment 前作の倍以上ということは、やはり目標車種数は数百車種に登るといったところだろうか。コースも増えるし、ますます楽しみなソフトになりそうだ。

Q フェラーリ、ポルシェなどあこがれの外車は登場しますか？

A フェラーリ、ポルシェ、ボルボにつきましては、本当に残念なのですが諸々の事情によりまして今回は収録することができませんでした。そのかわり、プジョーやローバー、フォードにアルファロメオといった世界の名車たちが登場する予定ですので期待してください。

Comment このあたりの車は当然！と思っていただけにちょっと残念。そのぶん最新車種やアルファロメオなど「GT」ならではの車の走りに期待しよう！

緊急募集!!

DPSでは、読者のみな様から「GT2」に対する質問を大募集！ ハガキに住所、氏名、年齢と質問を書いて下記まで。〒101-8305 (株)メディアワークス電撃PS「教えてGT2！」係

登場か？『GT2』登場濃厚車種大公開!!

TOYOTA





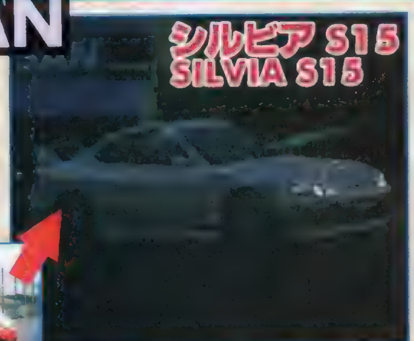
アルテッツァ ALTEZZA

自然吸気エンジン搭載FR車。昨年の日本カー・オブ・ザ・イヤーを受賞した要注目車だ。

NISSAN

シルビア S15 SILVIA S15

車体が大きいと不評だったS14からサイズが縮小されたS15。シャシー関係も強化され、走り屋たちの注目を集めるマシン。



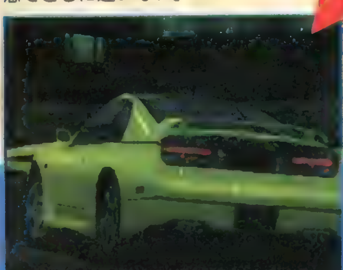


▲ドリフトするならこのマシンで決まり!!

フェアレディZ FAIRLADY Z

'98年にマイナーチェンジがあったが、その走りに大幅な変更はない伝統的な名車中の名車。今回もチューニング次第では、怪物的な走りを体感できるに違いない。









スカイライン GT-R R34 SKYLINE GT-R R34

今年のGTR最大の特徴は、排気量1ℓあたり15.6キロのトルクを発生させる、国産最強のRB26DETTエンジンだ。





闘神伝 昴 TOSHINDEN SUBARU™



3D格闘ACT『闘神伝』シリーズの最新作を直撃!! 新たな見どころに迫る!!

個性豊かな登場キャラやド派手なエフェクトなどで注目を集めてきた格闘ACT『闘神伝』。そのシリーズ最新作がついに発表された！　今回は新たに集いし9人の格闘家たちに迫ると同時に、プレイモードを徹底紹介だ。

対戦ACT	闘神伝　昴（すばる）	夏予定	▶タカラ
			▶¥5,800
		▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、2P対戦可	

魅力の新要素が満載！

チームバトルも可能になった!!

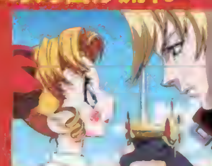
3D格闘ACT「闘神伝3」から約2年半……。長き沈黙を破り、待望の最新作が登場だ。今回の設定は前作『闘神伝3』から10年後。再び幕を開ける闇の武闘大会〝闘神大武会〟が舞台になっているぞ。新たな闘いに名乗りをあげた格闘家は9人。それぞれ前作からの設定を受け継いでいて、どのキャラも魅力たっぷりだ。また、3対3のチームバトルが可能になったのも本作の見どころのひとつ。どんな戦いが展開するのか注目だ！



▶先鋒、中堅、大将といった具合においい3人ずつのキャラで戦うチームバトル。勝利するには戦う順番も重要に！

●前作の戦いから10年の月日が流れ…

エイジ、カイン、ソフィアたちの、壮絶を極める激闘から10年……。四聖武具に宿る偉大な力を求め、再び暗躍する者たちが現れた。そして新たな大武会が開かれる……！



キャラクター



スバル・シンジョウ

●国籍／日本●年齢／18歳
●CV／緑川　光

エイジから四聖武具の1つ、「白虎の太刀」と共に数々の教えを授かった青年。最強の格闘家になることを目指して旅を続けていたが、あるとき闘神大武会の招待状を受け取る。その差出人は〝E〟という人物らしいが……。

〝闘神大武会〟に集いし9人の格闘家たち！

ある者は最強の称号を得るため、またある者は仇討ちのため……、9人の格闘家たちは裏世界の武闘大会、闘神大武会へと導かれた。その壮絶な死闘の果てにはいったいどんなドラマが待つのか……。ここでは新たに集結した9人の格闘家たちを細かく紹介していこう。

フェン　ベアフット

●国籍／ブラジル●年齢／13歳
●CV／坂口　大助

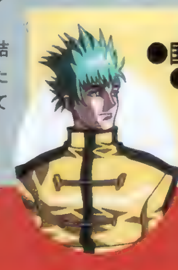
小さな村で漁をして暮らす少年。祖父の仇討ちのために大会に参加する。槍術はモンドという異国の男に習ったようだ。



ルーク　キャッスル

●国籍／アメリカ●年齢／22歳
●CV／幸野　善之

カンフーの全米チャンピオン。スバルがエイジの弟子と知って行動をともにする。



プレイモード

1人プレイでも2P対戦でも安心！ 豊富なプレイモードを紹介!!

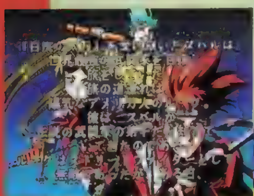
新たな舞台設定で展開する物語や、登場キャラに加えて魅力的なのが豊富なモードの数々。『闘神伝 昴』には、格闘ACTに必要不可欠と思われるモードはもちろん、ミニゲームやデータベースモードといった付加価値的なお楽しみ要素も満載されているのだ。これなら1人プレイでも、2P対戦でも楽しめること間違いなし！　さっそく各モードを詳しく紹介していこう。

ストーリーモード　3人のチームで戦っていくのだ!!

ドラマチックなストーリーが展開する魅力たっぷりの対COMモード。この戦いは3人1組のチーム制で行われるぞ。選べるチームは「スバル、ルーク、ナル」、「プエラ、フェン、ランスロット」、「ゲンマ、ミヤビ、バン・ブー」の3組だ。戦いのさなかでは、それぞれ異なる会話シーンが挿入され、物語を一段と盛り上げてくれる。はたして今回の大武会主催者とは、そして四聖武具に隠されている秘密とは……。



◀3人ずつ組んだ3つのチームから選択することに。キミはどのチームを選ぶ？

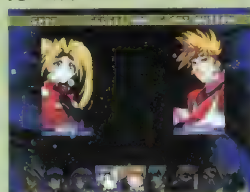




▲▶闘神大武会の招待状を受け取ったスバル、ナル、ルークの3人は、出場することを決意！10年の沈黙を破り、新たなる戦いが始まる。

タイムアタックモード　最速を目指して勝ち進め！

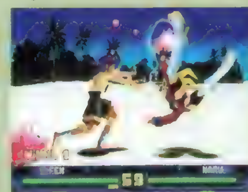
行く手に立ちふさがる対戦相手たちを、何秒で倒せるかを競うモード。堅実な攻めで確実に勝利するか、リングアウトを狙っての一発に賭けるか……戦い方はプレイヤーしだい。手早く倒して最速タイムを叩き出そう！



◀操作に慣れればタイムはどんどん縮められるはず。何度も挑戦して最速を目指せ！

サバイバルモード　体力が尽きるまで全力で勝負!!

ゲームオーバーまでに何人の敵を倒せるかを競うモード。相手を倒しても体力はごくわずかしか回復しないため、闘いは緊張の連続だ。いかに受けるダメージを少なくして勝つか、徹底的にやり込んでみるべし！



◀勝ち抜いた人数はメモリーカードに記録される。何人の相手を倒すことができるかな？

V.S.モード　1対1、3対3の選択が可能!!

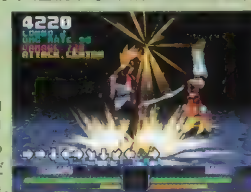
2人で遊ぶならこのモード。1対1はもちろん、3対3のチームバトルも自由に選択できるので、心おきなく戦うことができる。プラクティスモードでウデを磨いて、友だちにテクニックの差を見せつけてやろう！



▶ハンディキャップ戦も可能。2人のウデに差があるときは、体力を調節して勝負だ。

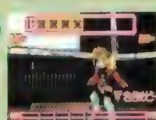
プラクティスモード　技の練習はこのモードで！

もはや格闘ACTには必須となった練習用のモード。お好みの1人を選択し、そのキャラの技をとことん練習できるぞ。技を覚えるのに役立つほか、連続攻撃の研究にも最適。キミだけのコンボを編み出してみよう！



▶画面には技のコマンドもバッチリ表示される。しっかり練習して友だちに差をつけよう。

ミニゲームモード　7種類のゲームで楽しめる



落ちものパズル、ダンスゲーム、エアホッケーなど7種類のミニゲームが楽しめるモード。すべて2P対戦も可能になっているのだ。

グッズモード　戦いで条件を満たせば、なんと！

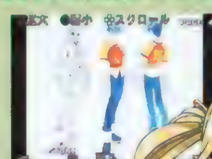
特殊な条件が設けられたバトルをクリアすることで、キャラのコスチュームの色や武器が変えられるファン必見のモード。具体的な部分は続報をお楽しみに！

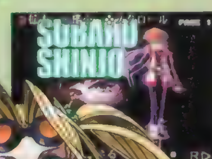
データベースモード　設定資料を閲覧できる！

各キャラの設定原画やプロフィールを参照できるモード。極秘データも満載！



◀データごとに分かれているので、検索もラクチンなのだ。





▲登場キャラの細かいデータをチェックできる



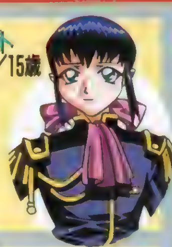
ナル・アモウ
●国籍／イギリス
●年齢／16歳
●CV／中島千里

養父カインの消息を追って旅を続ける少女。10年前、カインはナルを全寮制の学校に残し、1人で旅立ってしまったのだ。数少ない手掛かりを頼りに世界をめぐるうち、彼女のもとに闘神大武会の招待状が届く。カインの技はすべて会得しているようだが、詳細は不明。新生ナル様の実力に乞うご期待！



プエラ　マリオネット
●国籍／スイス●年齢／16歳
●CV／山田　ふしぎ

教会の孤児院で育てられた少女。3歳のときに天使と出会い「朱雀の弓」と、病気やケガを治せる治癒の能力を授かった。



ランスロット　レイクナイト
●国籍／イギリス●年齢／15歳
●CV／久川　綾

名門貴族ランスロット家の長男。5人の姉に囲まれて育ったせいか気が弱くて消極的。フェンシングの技を駆使して戦う。



ゲンマ
●国籍／中国●年齢／？
●CV／柴田　秀勝

2000年にわたって伝えられてきた暗殺術の継承者。自分に妖術を施し、人間であることを捨てている。「玄武の盾」を持つ！



ミヤビ
●国籍／日本●年齢／24歳
●CV／辻　桃子

戦国時代に活躍したとされる忍者の末裔。数多くの忍術を会得している。ゲンマによって記憶を操作されたようだが……。



バン・ブー
●国籍／キューバ●年齢／？
●CV／岸野　幸正

脳以外はすべて機械でできている戦闘用ロボット。感情はなく、命令にのみ従い破壊活動を行う。両手のバズーカ砲が武器。

今年も夏は『パワプロ』だ!! 驚きの新要素を紹介

もうすっかりおなじみの夏の風物詩「パワプロ」が驚きの進化を遂げた！ 今回からクオリティの高さで好評のN64版の制作チームが開発を担当、ますます楽しく生まれ変わったのだ。



さらに進化を重ねて最強野球ゲーム開幕!!

SPG 実況パワフルプロ野球 '99開幕版	7/22（予）	▶コナミ
		▶¥5,800
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）	

今年も楽しい楽しい「パワプロ」の季節がやってきました。あれれ、なんか違う？と思ったら、今回は「パワプロ」の生みの親、N64版の制作チームが手がけたというPS版最新作。'99ペナントレースの最新選手はもちろん、N64版を超える魅力も満載。お待ちかねのサクセスもスゴイぞ。





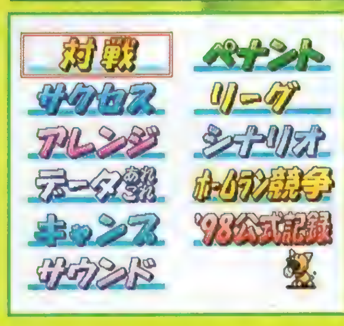
▲球場がポリゴン化されて、臨場感もパワーアップ。平成の怪物・松坂も登場するぞ。

登録選手が大幅アップ



▲登録選手が野手18人、投手12人に増えた。選手起用の選択肢や、戦略性が増したぞ。

'98公式記録モード採用



◀通常の記録はもちろん、カウント別打率など、開発チーム秘蔵の詳細データを公開

その他の新要素

●音声コールがパワーアップ

あらかじめ用意された選手音声パターンから、選手名を選択すれば、サクセスの選手もウグイス嬢や実況アナに名前を呼んでもらえるのだ。これはもう感激♥

●ケガによる強制交代

デッドボールやヘッドスライディングなどの危険なプレイによって、試合中にもケガをすることがある。ケガが重いと強制的にほかの選手と交代させられてしまう。

●調子隠すモード

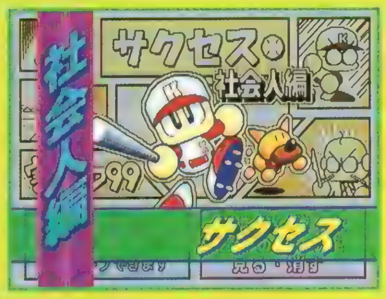
選手の調子アイコンが隠されるモード。実際にプレイして手さぐりで調子を確かめるしかない。代打やリリーフなどの選手起用が難しいけど、そのぶん戦略性が高い？

●ストライクゾーン隠すモード

上級者向けのオプションで、投球前のストライクゾーンのワクを見えなくしてしまうというもの。投手はコントロール、打者は選球眼が問われる。

●変化球表示モード

こちらは、ピッチャーの投球時に変化球の種類が表示されるようになるモード。上級者には必要ないかもしれないけど、バッティングの苦手な初心者には便利。



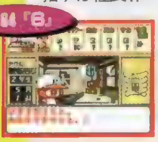
今度のサクセスは社会人編だ！

過去のシリーズではプロ２軍→高校→大学ときて、予想どおり、今度のサクセスは社会人編。社会人は仕事も練習もあるし、上司や部下との人間関係も大変なもの。そんな今回のサクセスは、N64版とPS版のいいとこ取りのベスト版的な内容。ここでは『'99開幕版』の新要素をたっぷり紹介するぞ。

新要素 お金&役職(？)の要素が追加

お金がないと、会社や知り合いから借金をして評価がダウン。役職はやっぱり昇進していくのかな？　目指すは社長!?

N64「6」



◀N64版では家賃やデートでしかお金を使わなかったけど。

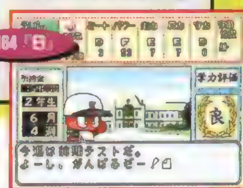


新要素 仕事のノルマが育成に影響

仕事にはノルマがあって、これをクリアしなければならない。あんまりなまけてると、クビになったり会社が倒産しちゃうかも!?

▼大学ごとに試験や部員集めなどのノルマがあった。

N64「6」



新要素 サクセスメイン画面改良で臨場感アップ

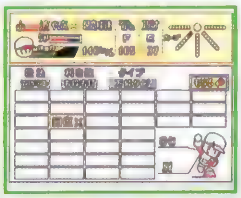
会話をしている人の顔が正面を向き、話しかけられている感じになって臨場感アップ。ちなみに、パワプロくんの顔は常に下のウインドウ内とのこと。



▲キャラ同士が向かい合って客観的な感じだった。

新要素 特殊能力や成長システムもいろいろパワーアップ

サクセスでいちばん気になるのが特殊能力と成長システム。『'99開幕版』ではN64版とPS版の長所を併せた内容になっているぞ。さらに『'99開幕版』だけの改良点も加えて、ますます楽しく選手育成ができるようになっている。今年の夏は、もう眠れない!?



●特殊能力が増えた

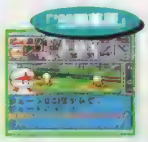
◀投手データ画面の特殊能力の欄が34個！　投手、野手ともに特殊能力が増えた。N64版とPS版をプラスした感じになりそうだ。



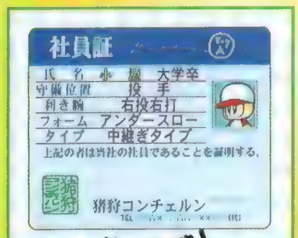
●変化球取得が経験点で

▶これは今回初の試み。なんと変化球までもが、練習で経験点をためてつけるシステムになったのだ。これからは、変化球を計画的に覚えることができるぞ。





気になるポイント!?



◀下の会社名に注目！　今回パワプロくんは、猪狩の父親の会社に入社するのだ。もちろん猪狩も同じ会社に……。

あの猪狩も本格参戦！

ペナントをより楽しくドラマティックペナント採用

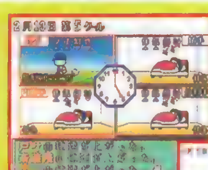
ドラマティックペナントは自分が監督となって、春のキャンプから選手を育成し、日本一を目指してペナントを競うモード。１年を通して、いろいろなイベントも起こる。サクセスで作ったチームも参加できるぞ。



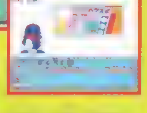
◀ドラマティックとノーマルペナント、どちらでも遊べるぞ。

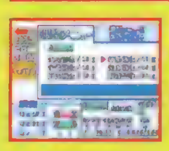
N64版「6」でドラマティックペナントをチェック!!

まずは２月のキャンプからスタート。チームや選手の能力、体調を考えて練習スケジュールを組み、選手を育てていくのだ。ペナントが開幕してからも、代打やリリーフ投手の選手起用の設定や、選手の体調管理など監督は大忙し。日本一への道は険しいのだ。



◀ポジションごとに練習内容の指示を出す。
▼シーズンに入れば試合の勝敗でイベントも。





◀調子の悪い選手はファームで調整させることもできる。

制作チームインタビュー

INTERVIEW

「'99開幕版」制作チーム
ダイヤモンドヘッドディレクター

豊原浩司氏&谷渕弘氏

『パワプロ』はますますパワーアップしていきますよ

――「'99開幕版」の一番注目するべきポイントはなんですか。

谷渕：N64版とPS版の長所を集めた「パワプロ」の集大成的なところです。CDの読み込みも、めちゃめちゃ速くなっていて、プレイしていても快適ですよ。

――PS版のサクセスはケガなどをしたときに、リセットしてやり直せたので、一部のN64ファンなどから「ずるい」と不評（失礼）でしたが？

豊原：（笑）できる限り、緊張感を持ってプレイできるものに変えていきますよ。熱烈なファンの人にも満足いくものになると思います。

――N64版「6」ではサクセスを進めるとプレイできる大学が増えていきましたけど。

谷渕：そうですね。買った人には長く遊んでいただきたいので、何かを用意しようと思っています。今までにない新しい要素を盛り込んだ「何か」になりますので期待してください。

――最後に読者にひとこと。

豊原：今回の「'99開幕版」は、要望の多かった、N64版をベースにした制作になり、今までより、ますますパワーアップしたものになります。より深くプロ野球を楽しむための公式記録閲覧モードも追加されたので、プロ野球も「パワプロ」も両方楽しんでください。

谷渕：「'99開幕版」はダイヤモンドヘッド総動員で制作しています。内容も気合いの入ったものにしようと、チーム一同日夜がんばっています。ご期待ください。

CHECK!

ダイヤモンドヘッドとは？

N64版「パワプロ」制作を手がけてきたKCE大阪の制作チーム。同チーム制作の「パワプロ」は、ファンから絶大な信頼を得ている。



◀ダイヤモンドヘッドのゲームは完成度が高く、業界内での評価もピカイチだ



1969年、謎のインベーダーの襲撃に対抗するべく

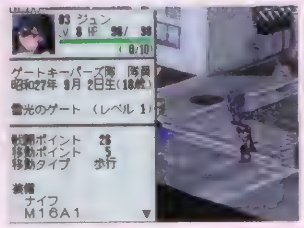
人類の未来は私たちが守ります！

ノスタルジックな世界観とミスマッチのハイテクノロジー、謎のインベーダーと秘密基地……そして美少女！　アニメ＆特撮ファンが燃える要素満載の『ゲートキーパーズ』。彗星のごとく現れたこの超期待の新作の続報を、ドドーンとまとめて紹介するぞ!!

超一流スタッフが贈るS・RPGの気になる魅力を先取りで大紹介!!

地球防衛機構イージスと未知の敵インベーダーとの戦いを描いた『ゲートキーパーズ』は、ジャンルとしてはS・RPGに位置付けされる。だが、ターン制によるバトルモードのほかにも、キャラクターたちの学園生活に焦点を当てたアドベンチャーモードも存在するのだ。

今回は、個性的なキャラクターたちと、ストーリーに焦点を当ててみよう。脚本・山口宏＆キャラクターデザイン・後藤圭二の両氏が作り出す本作の世界観をじっくりと堪能してほしい。



◀もちろん肝心のバトル部分も現在鋭意開発中。各キャラの能力の使い分けがカギらしい。

S・RPG	ゲートキーパーズ	秋予定	▶角川書店／ESP
			▶¥6,800(予)
		▶MC(ブロック数未定)	



▲ゲーム中に挿入されるムービーにも注目。田中公平氏による音楽も要チェックだ！

ゲートキーパーズ

登場人物 CHARACTERS

主人公と運命を共にする7人のゲートキーパーたち

主人公（＝プレイヤー）浮矢瞬が所属する「イージス極東支部」には、数多くの隊員たちがいる。その中でも、「ゲートキーパー」と呼ばれる、インベーダーに直接対抗し得る特殊能力を持つのは、隊長の彼以外、すべて女の子ばかり。ここでは、そんな彼女たちのプロフィールと、その能力を紹介していこう。



SHUN 浮矢瞬

◀熱血スポ根系少年、瞬が持つ技「疾風のゲート」は、空気の流れを制御することができるのだ。



迫撃 近衛かおる

運動が得意な体育会系少女

15歳。運動神経抜群で、陸上競技が得意。性格は負けず嫌い。彼女の「迫撃のゲート」は接近戦でその力を発揮する。

鉄壁 防人操

人との対話が苦手な読書家

16歳。見た目通りおとなしいが、学生運動に興味を持つ一面も。彼女の「鉄壁のゲート」は、核にも耐える防御力だ。

幻惑 朝霧麗子

お嬢さまは大トロ系？

17歳。のんびりとした性格の大富豪のお嬢さま。身体が弱く、貧血が得意技。「幻惑のゲート」で、敵をかく乱する。

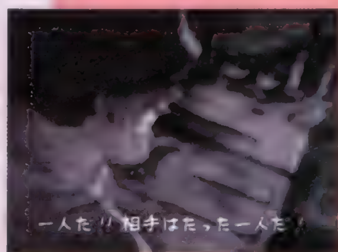
 　※画面は開発中のものです。

結成された特殊部隊……それが、ゲートキーパーズ!!

物語&世界観 STORY

世界各地で発生する怪事件…そしてインベーダー

西暦1969年。日本は、高度経済成長期の真っ只中にいた。その一方で、世界の各地では怪事件が多発。その陰には、恐るべき科学力を持った未知の存在……インベーダーの姿があった。事態を重く見た国連は、地球防衛機構イージスを結成し、世界各地に支部を設置。そして、対インベーダー戦の要とすべく、極東支部に特殊能力を持つゲートキーパーたちを集結させるのであった……。

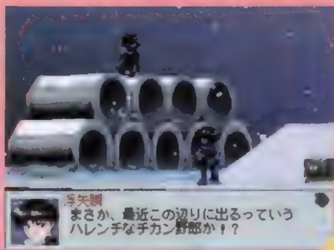


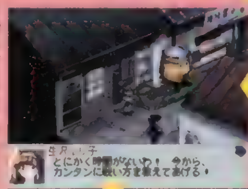
◀ベトナム戦争に現れたインベーダー。この紛争の黒幕は奴らなのか!?



▶たった1人で米軍の部隊を壊滅させた、正体不明の少年。

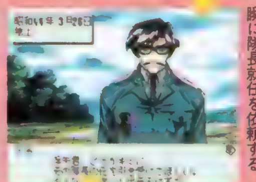
隊長就任! 序盤のストーリーをダイジェストで紹介





▶瞬とルリ子は、やむをえず敵と戦うことに…。

▲瞬の能力を目覚めさせるため、ルリ子は芝居を打つ。



◀極東支部では、司令官が瞬に隊長就任を依頼する。



▶瞬は盾神高校で、数多くの仲間たちと出会う。

平和な高校生活を送っていた浮矢瞬は、怪人にふんした生沢ルリ子に襲われ、ゲートキーパーとしての能力に目覚めた。彼は、ルリ子に案内されたイージス極東支部で、ゲートキーパーズ隊の隊長を任される。瞬は、敵の目を欺くために作られた司令部の仮の姿である盾神高校に編入。そこで、仲間となるゲートキーパーたちと出会うのだった。まるで普通の学生のように過ぎていく学園生活。だが、召集のアナウンスが響くとき、そこは戦場に変わるのだ…。



◀極東支部へ向かう途中、2人はインベーダーの襲撃を受ける!

インベーダー来襲! 出撃せよ、ゲートキーパーズ!!



◀召集があれば、隊員は秘密の通路から地下の司令室へ。この間、わずか12秒!

ゲートキーパーズ用語辞典

【インベーダー】 人類を混乱に陥れる謎の存在。ロボット兵や黒服を操り、人類に攻撃を仕掛けてくる。宇宙人とも言われており、朝鮮戦争やキューバ危機、ベトナム戦争も彼らのしわざとの説もある。

【地球防衛機構イージス】 インベーダーに対抗するべく作られた防衛組織。人類の盾となる存在で、本部はニューヨークの国連本部の地下にある。

【ゲート】 異空間からの強力なエネルギーを呼び込むための門。数100万人に1人の割合で、このゲートを操ることができる存在がおり、彼らをゲートキーパーと呼ぶ。特に極東支部には、ゲートキーパーのみで構成された、ゲートキーパース隊が配備されている。

【盾神高校】 イージス極東支部の真上に建設された高校。インベーダーの目を欺くと同時に、本来学生である主人公たちが、実際に学園生活を送る場でもある。また、イージスの誇る特殊メカの発着陸のための設備も用意されている。



西部劇好きなフランス人
15歳。元気で明るいムードメーカーで、なぜかアメリカが大好き。彼女の「爆熱のゲート」は、超高熱火炎を操る。

動物たちと心通わせる少女
12歳。上海支部から転属。料理が得意で、年齢のわりにはしっかり者。神獣を召喚できる「百獣のゲート」を使う。

[illegible]もある戦闘のプロ
17歳。冷淡な性格で、かなりの自信家。電気を生み出す「電光のゲート」を操り、海軍仕込みの戦闘力はピカイチ。

[illegible]に厳しい優等生タイプ
16歳。学級委員も務める優等生。浮矢とは過去に何かあったらしい。体力を回復する「生命のゲート」の使い手。



メルティランサー THE 3rd PLANET™

SLG	メルティランサー THE 3rd PLANET	6/17	▶コナミ
			▶¥6,800
		▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)	

人気のSLG第3弾がPSに登場！　登場人物はほぼ前2作と同じ顔ぶれだが、今作では主人公がランサーたちにある秘密を隠していたり、システム面に変更が加えられているなど、前作とはかなり異なった雰囲気。今回は、ストーリーとシステムの両面から本作の魅力をチェック！　前作を知っている人も知らない人も必見!!

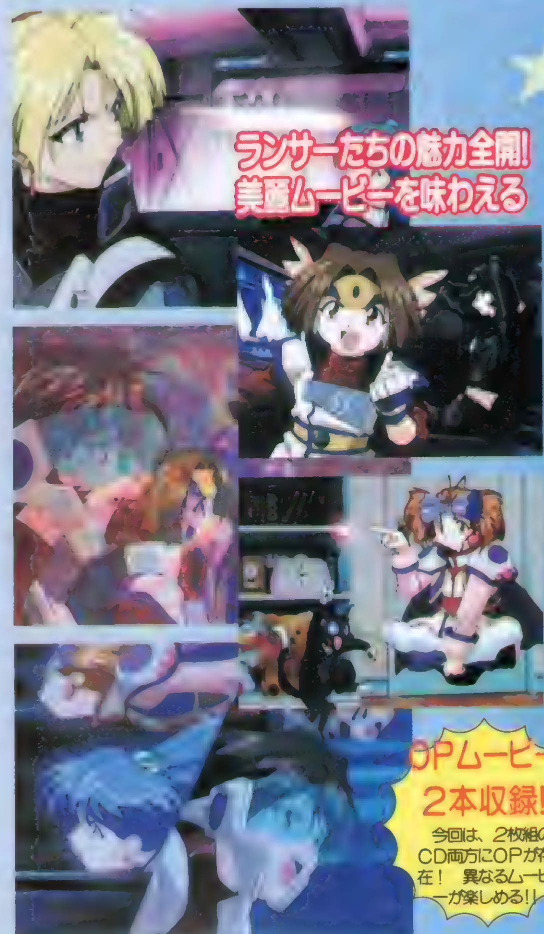
スパイとして補佐官として任務を遂行せよ！

★STORY

舞台は近未来の地球。宇宙時代を迎えた地球は、銀河連邦に加盟して、異星人との交流を行っていた……。

主人公はEMPD「維新組」という警察組織に属する[illegible]。ランサーたちの属するGPOとは、[illegible]の[illegible]。だが、主人公はEMPDより、GPOの[illegible]を[illegible]、[illegible]、ランサーの[illegible]になれというのだ。

ちょうどそのころ、[illegible]によりその[illegible]たちが[illegible]。[illegible]と、[illegible]。「内偵」と「[illegible]」、この[illegible]、物語は進行していく!!



ランサーたちの魅力全開！美麗ムービーを味わえる

OPムービー2本収録！

今回は、2枚組のCD両方にOPが存在！　異なるムービーが楽しめる!!







GPOとは？

銀河警察機構の略称。銀河連邦政府に属する警察た。地球にも支部を持ち、ランサーと呼ばれる捜査官がさまざまな任務にあたっている。地球人にすれば異星人の集まりなので、地球の警察からは疎まれがち。

EMPDとは？

イースタンメトロポリス警察の略称。地球の先端都市であるイースタンメトロポリスを守る、地球人による警察機構だ。特別機動班"維新組"を擁する。特に維新組は、GPOをライバル視している。

★SYSTEM

主人公の主な仕事は、ランサーの仕事を管理し、指揮することだ。流れに沿って仕事を説明していくぞ。

主人公の主な仕事は、事件の捜査や警備の依頼を受け、適任のランサーを派遣すること。また、任務遂行中に送られてくる、担当者の報告書をチェックするのも重要な仕事になってくるぞ。ここでは1つの任務解決までの流れを追いながら、プレイヤーの仕事を紹介していこう！

1.任務の依頼を受ける



2.人員を配置する



3.結果報告を受ける



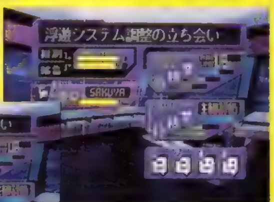
スパイという事実チェック

[illegible]



本当のことを書いているのか？ 報告書をチェック

報告書は、任務の担当者がターン終了時（4日で1ターン）に主人公に提出してくる。だが、ここで報告されるものは担当者の主観（報告値）で、主人公の主観（推測値）と異なる場合がある。あまりかけ離れている場合には書き直しを命じる必要があるぞ。





◀▲推測値は、主人公がランサーの能力を主観的に判断する主観値を基に決定される。

任務完了！

コミュニケーションが重要！

主人公は、非番のメンバーに話しかけたり、任務中のメンバーに通信でアドバイスを与えることができる。非番のメンバーは分署の一室に、任務中のメンバーはそれぞれの目的地にいるぞ。話したい相手を選択すると会話イベントが発生する。会話は非番のメンバーの信頼度に影響したり、任務中のメンバーの処理効率を上げるのに役立つ。時間がある限り、マメに声をかけてあげよう。

非番のメンバー



▲話す内容や受け答えによって、打ち解けたり怒ったりする。よく考えて答えよう。

任務実行中のメンバー



▲任務中のメンバーにアドバイスすると処理効率が上がる。

GPO月市分署

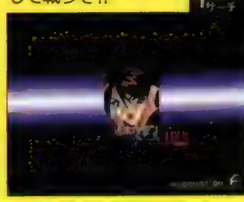


▶分署の長官と話すことで、事件の手がかりを得ることも。

ときには「BATTLE」も！

任務中に戦闘が起きることがある。戦闘は、キャラを動かした分だけ時間が進行する「セミリアルタイム方式」で行われるぞ。プレイヤーは主人公を操作し、ほかのキャラは"FORMATION"で指示を与えるのだ。キャラごとに異なる技を駆使して戦うぞ!!





◀▲主人公が戦闘に参加しない場合は、ランサーのみでオートバトルが展開される。

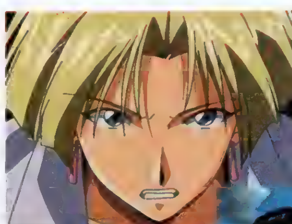
OVAでも活躍中！「メルティランサー －THE Animation－」



ゲーム、小説やCDドラマなど、メディアミックスで展開されている「メルティランサー」が、バンダイビジュアルよりOVAとして発売されるぞ！　全6巻の構成で、vol.1は5月25日の発売だ。物語は、ゲーム版の「1」と「2」をつなぐエピソードで、初めて見る人もゲームのファンも納得の内容になっている。

vol.1は、「3」でも登場する悪党ヴァネッサーズを倒すため、各地に散っていた元ランサーたちが再集結。しかし、ヴァネッサーズの戦闘兵器の威力に圧倒されて大ピンチに！　という内容だ。

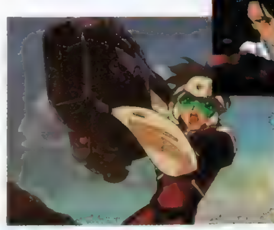
声はゲームと同じ声優を起用。アニメは「3」のムービーを制作した、GONZOが制作しているぞ!!



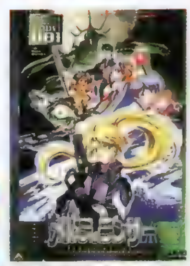
◀ぐっと睨みつけるシルビィ。その目に燃えるのは、怒りか、悲しみか。



▼倒れ伏すメルビナ。ランサーに勝ち目はないのか。



◀ヴァネッサーズの野望を打ち砕くのだ！



◀初回特典や全巻購入特典などのサービスも満点。ファンは必見だ。

●5月25日発売
●LD・DVD・VC
●各¥5,800（税別）
●バンダイビジュアル

vol.2は7月25日発売予定！（全6巻予定）

トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ

ついにポケステ情報を入手！　ゲームの進行システムもバッチリ明らかに!!



ACT	トロンにコブン	7/15（予）	▶カプコン
			▶¥5,800
		▶MC（ブロック数未定）、PS（ブロック数未定）	

ゲームの全貌が見えてきた!!





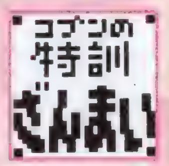
ポケステ情報を大紹介！ ゲームシステムも再チェックだ！


▲借金返済のためトロンちゃんとコブンたちが大奮闘！　はたして…？

アクション中心に展開するステージから、ＲＰＧやＰＺＧなどの要素が詰まったものまで！随所にプレイヤーを飽きさせない仕掛けが満載の注目作『トロンにコブン』。その全貌が徐々に明らかになってきたぞ。今回は新たに入手したポケステ関連の情報はもちろん、ゲームの進行システムについても徹底紹介。さらに「追加情報」として最新作『ロックマンＤＡＳＨ２』の情報をお届けする。隅々までお見逃しなく！

ポケステでコブンが育てられる！

これまで詳しく紹介できなかった、ポケステの情報を徹底チェック。本作ではポケステを使ってコブンを育成することができるぞ。育成方法はとっても簡単。１号から40号までのコブンの中から１人選び、ポケステでミニゲームに挑戦。そこで獲得したポイントを能力値に振り分ければ、コブンたちはどんどん育っていくのだ。今回は全４種類の中から、２つを紹介しよう。





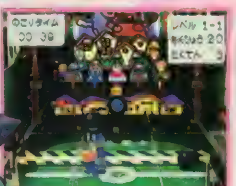
カレー早食い競争

制限時間内にカレーを全部食べればクリア数々のアクシデントを回避できるかが勝負た

おつかいじごく

横スクロール型のＡＣＴ。崖などの障害物をジャンプで避けつつゴールを目指して進め




▲落ちている爆弾を拾い標的を狙って投げる。

ゲゼルシャフト号の中でも育成可能

ゲゼルシャフト号にある特訓部屋でもコブンの育成は可能。ここでのミニゲームは爆弾を投げて標的を倒すものを始め、いろいろ用意されているぞ。

最新情報を盛り込みつつ、進行システムを紹介!!

- オープニング
- 最初のミッション
- ゲゼルシャフト号
  - PZGステージ / RPGステージ / ACTステージ
- ノルマクリア
- 次のミッションへ

ゲーム全体の大まかな流れは左記のとおり。オープニングと最初の強制ミッションが終わると、本拠地のゲゼルシャフト号に移動し、いよいよ本格的にゲームがスタートする。ここではミッション内での流れを３つに分けて詳しく説明していこう。

1. ゲゼルシャフト号の船内（見回り）

空賊ボーン一家の本拠地であり、ゲームはこのゲゼルシャフト号を中心に進行していく。ここではコブンを特訓したり情報を集めたり、さらにステージ攻略の作戦会議ができるのだ。ステージクリア後は必ずここに帰還することになるぞ。



◀会議室にはメガネをかけた学者風のコブンも！



▶内部を見回ってコブンたちの様子を確認だ。



▶制限時間内に多くの的に爆弾を投げ当てろ。

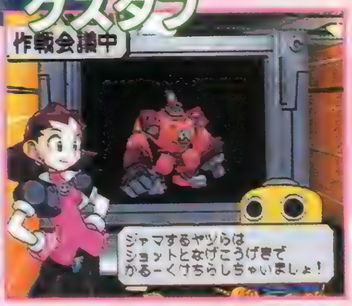
2. ゲゼルシャフト号の船内(出撃準備)

出撃の前にはコブンたちを集めて作戦会議を開くことになるぞ。そこで実行するステージや出撃ロボット、さらに連れていくコブンを選択するのだ。

ロボット選択



ロボットの選択も可能！ ただしステージによってロボットが決まっている場合もある。自分で選ぶ際には情報を集めて慎重に。



▶ロボットごとに性能や用途が異なる。グスタフは攻撃が得意。

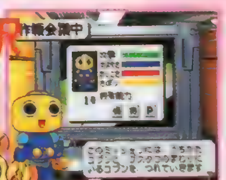
ステージ選択



▲各ミッションで条件を満たすと次のステージに進行する。

1つのミッションの中に、いくつかのステージが用意されていて、それらは自由に選択できる。ステージの種類はACT、RPG、PZGなど多種多様だ。

コブン選択



▶選んだコブンによって展開が変わることも!?



コブンは全部で40人。それぞれ能力が異なるので出撃前に細かく確認。よく考えて選ぼう。

3. ステージ

ステージ、ロボット、コブンを決定したら、いよいよスタートだ。冒頭でクリア条件や注意事項などが解説されるのでチェックして覚えておくこと。そうしないとノルマを達成することができない。



▲ミッションの最中にクリア条件が変わることも。

▼邪魔者を倒しながら、ノルマの達成を目指すのだ。





▲クリア後には会話イベントが用意されているぞ。

緊急追加情報!!

Part 1 「ロックマンDASH2」の体験版が付いてくる!

最新作『トロンにコブン』に、なんと『ロックマンDASH 2』の体験版が付いてくることが決定した！ 気になる物語やシステムはまだ不明だが、『DASH』の直接的な続編になるのは間違いなさそう。数々の謎を残していただけに期待は高まる一方だ。乞うご期待！



▲ロックのアクションも強化！ 物を持ち上げることもできるようだ。邪魔なコブンはポイッとね。

Part 2 「D20」は逃さずチェック!

「電撃PS-D20」に『トロンにコブン』の特製ムービーが収録されることが判明！ その内容とは一体……。



▲製品版には入らない「D20」だけの特製ムービー。動いてる画面がバッチリ見られるぞ。



トロンとコブンの 目指せ!! 借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!! Vol.3

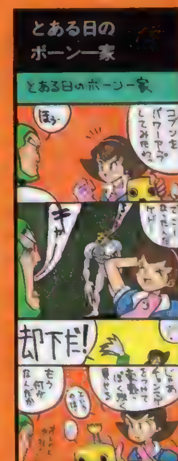
トロンやコブンたちの生活風景やコブン訓練時の様子。さらに戦闘時のエピソードや敵キャラたちとの珍騒動など、いろんなシチュエーションを想像して描いた4コママンガを大募集だ。「応募のキマリ」を読んでドシドシ応募してね。

応募のキマリ

●サイズ／応募の際にはハガキを使用。マンガは天地14cm、左右6cmの大きさで描くこと。●作品／必ず色付きで。色はできるだけ濃く塗ること。●記入事項／郵便番号、住所、氏名（ペンネーム）、年齢、職業、電話番号、マンガのタイトル。



▲東京都 まりやまねさん：このコブンはお仕置き部屋へ!?



▲東京都 エロゲバ：ペンネーム、作品とも凄いインパクト。

あて先はこちら!

〒101-8305（株）メディアワークスDPS「トロンにコブン 4コママンガ」係

採用者にはコブンのマグカップをプレゼント!



▲陶器製でフタ付きのマグカップをもれなくプレゼントだ！ たくさんの応募待ってるよ〜ん。

▼トロンにコブン

サイキックバトル

超能力大戦 PSで再勃発!!

独自の対戦システムと、魅力的な世界観で多くのファンを持つ『サイキックフォース』の続編がついに登場! 今回はPSユーザー待望の『2』の魅力を大紹介だ!!



対戦ACT サイキックフォース2	8月(予)	▶タイトー
		▶¥5,800(予)
		▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(ブロック数未定)

さらなる迫力! 360度オールレンジバトル!!







「サイキックフォース」最新作ついに登場!!

2年前、PSで大好評を博した対戦ACT『サイキックフォース』。その続編として登場するのが、この『サイキックフォース2』(以下、PF2)だ! このPF2は、現在も好評稼動中のアーケード版『2012』をベースに、オリジナル要素を数多く追加したという。アーケードでやり込んだ人でも存分に楽しめる内容になっている。前作をしのぐ美麗なグラフィックと、さらに ド派手になった超能力技で、対戦も白熱必至! 要注目の1本だぞ!!



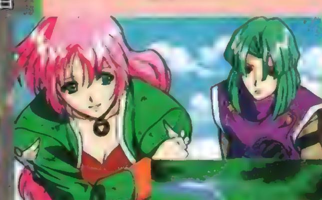


▲▶プレイヤーは超能力者、サイキッカーを操って、"結界"と呼ばれる空間内を自由に動き回り、敵を倒すのだ!!

STORY

戦いは2012年から再び始まる!

2010年、軍事目的の人体実験を強いる人間たちに対抗すべく超能力者たちが自ら結成したサイキッカー集団「ノア」は、いつしか世界征服をもくろみ、暴走していった。それを止めるべくバーンは、親友であるノアの総帥キースに戦いを挑む。結果、ノアは指導者を失い崩壊した。だが2年後、再び迫害を受け始めたサイキッカーたちに、"キース復活"のテレパシー通信が流れた! そして……。



◀その世界観も人気の理由の1つ。女性ファン必見!



▶豪華声優陣によるフルボイスのデモがストーリーを盛り上げるぞ。

サイキックフォース PSYCHIC FORCE TWO



これが注目の『PF2』オリジナル要素だ!!

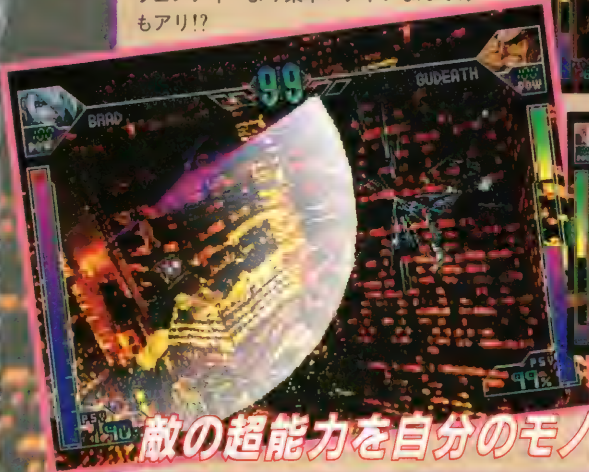
この『PF2』には、DC版にもなかった新要素が数多く追加され、モードはなんと11種類！ ここでは新要素の中から、とくに注目される4つの要素を紹介する。ほかにも、PSオリジナルのオープニングアニメと、あの影山ヒロノブ氏が歌う新テーマ曲が追加されるぞ!!

育成モード 好みのキャラを育てられる PSY-EXPAND MODE追加!!

この「サイーエクスパンドモード」では、自分の好きなサイキッカーを育てることができるぞ。詳細はまだ不明だが、敵の技を奪って使えるようにもなるらしいのだ！ 育て方次第で、ウェンディーより素早いゲイツなんてのもアリ!?



◀突進系の技を持たないウォンも、このモードで弱点を補えるのだ。





▲ウェンディーが使っているのは紛れもなくエミリオの大技「アークエンゼル」だ！

敵の超能力を自分のモノにできるのだ!!

3P・4Pカラー カラーバリエーション倍増! 対戦がより華やかに!!

『PF2』では、今までの1P、2Pカラーに加え、3P、4Pカラーが用意されているぞ。4種類もあれば、キミのお気に入りのカラーもきっと見つかるはずだ。ただし、新カラーを選ぶにはある条件を満たすことが必要。



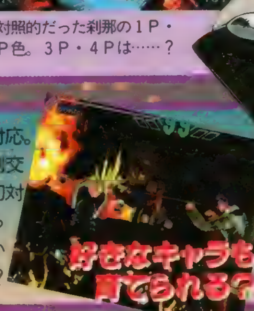
▲1P・2Pとも、赤&黄色系を使ったレジーナ。新カラーはどんな色を？



▲対照的だった刹那の1P・2P色。3P・4Pは……？

ポケステ 人気の名刺交換ゲームができる!?

『PF2』はポケステにも対応。作成した個人データを、名刺交換のように友だち（または初対面の人？）と送受信できるらしい。詳細は明らかではないが、ゲームとどんな関係が!?



好きなキャラも育てられる?

復活 『PF1』のあの3人が華麗に再登場!!

今作『PF2』では、『2012』に登場しなかった、ソニア、ブラド、玄真の3人が使えるのだ!! 『2012』で涙を飲んだファンは狂喜乱舞なのでは？ この3人が加わって、使用できるキャラは、全部で16名にもなるぞ！



▲3人を使うには、ある条件を満たさなければならない（まだ不明）。新技があるかどうかも気になるね。



▲ソニアおネエ様の華麗なキックが見事ヒット！ 脚に見とれて油断していると、勝負に勝てないぞ。



退魔師 玄真
オヤジマニア（？）に人気の玄真。『2012』の玄信は玄真の兄弟子にあたる。この2人の対決は見物だぞ。

電気使い ソニア
ウォンが作った人造バイオロイド、ソニア。果たして、彼女は本当にウェンディーの姉、クリスなのか？

重力使い ブラド
二重人格の殺人鬼。その特異なキャラクターはインパクト大。同じ重力使いのガデスには負けられない！



主人公 フォーテスク
100年ぶりに甦った伝説の勇者。熱い正義感で宿敵ザロックに立ち向かう。



イギリスで生まれ、アメリカとヨーロッパで大ヒットしたアクションアドベンチャーの傑作が、ついに日本上陸! 美しいグラフィックと壮大な音楽で描かれる、ファンタジックホラー調の世界が、キミのプレイを待っているぞ!!

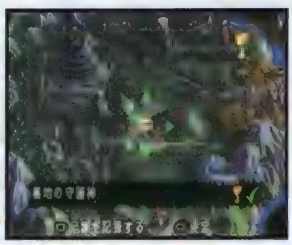
AVG	メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～	6/17	▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

ガイコツ姿の勇者フォーテスクが繰り出すコミカルなアクションと、ユニークな謎解きが魅力の『メディーバル』。徹底的に作り込まれた世界観と、個性的なキャラクターが、ファンタジックなムードを盛り上げてくれるぞ。今回は、このゲームのポイントとなる「聖杯システム」と、フォーテスクの冒険の舞台となるステージから代表的なものを紹介していこう。

奥の深いシステムと斬新なステージを紹介!

STAGE

全ステージが超ユニーク! 指先と頭脳を

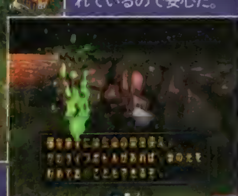

▲ステージをクリアするごとに世界の闇が晴れて、行ける場所が増えていく。

『メディーバル』に登場する20以上のステージは、どれも特徴的なものばかりだ。熱いテクニックが要求されるアクション要素の強いステージや、頭をひねって先に進む謎解きステージ、さらにその2つの要素がバランスよく混在するものなど多種多様。ひと筋縄ではいかない斬新な仕掛けの連続がプレイヤーを飽きさせないぞ。性質の異なるステージをプレイするときには、まるで違うゲームをプレイしているかのような感覚が味わえるのだ。

ガロメア墓地 ベーシックなアクションステージ

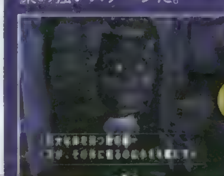
フォーテスクが最初に訪れることになるこのステージでは、基本的なアクションを練習しながら、ゲーム全体のシステムを理解することができるようになっている。色分けされた石盤がカギになって開く扉など、簡単な仕掛けも用意されており、この世界にスムースに入りこめるのだ。


▲登場する敵はゾンビのみ。次々倒していこう。

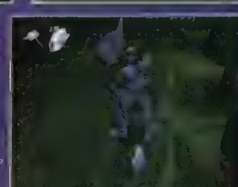

▼回復ポイントも用意されているので安心だ。

迷宮のジャック 「なぞなぞ」好きなジャックの庭園

美しくも怪しげな庭園でフォーテスクを待っていたのは、なぞなぞ好きの守護神ジャックだった。このステージでは4つのなぞなぞが出題され、それに答えなければ先に進むことはできない。頭を柔らかくして挑戦したい、パズル要素の強いステージだ。



▲意味ありげなジャックの言葉。これを聞いてピンとくるかどうかがステージクリアのポイントだ。「巨大な獣」って、もしかして…!?


▶次々と出題されるなぞなぞ。考えてわからなければ、とりあえずいろいろ試してみよう。

編集部ではこの「メディーバル」を一足早くプレイしているわけですが、その感想を少し紹介します。海外のゲームに対して「不親切」とか「大味」っていうイメージを持っている人もいると思うけど、このゲームに関してはそんな心配は無用。オリジナルバージョンの良いところを残しながら、日本のスタッフが徹↗

SYSTEM

多彩な武器を使いこなそう!!

フォーテスクが最初から使える武器は、威力の低い剣だけ。100年ぶりに甦ったばかりとはいえ、これではちょっと頼りない。そこでポイントとなるのが各ステージに用意された聖杯の存在だ。これをゲットすることで、新しい武器やアイテムが手に入り、戦闘がグッと楽になるのだ。敵の性質に合わせた武器を選んで戦おう！


▲数多くの武器の中から最適なものを選択する。武器やアイテムをコレクションするのも楽しみの1つなのだ。


▲教会ステージの中ボス、ステンドグラスデーモン。コイツの弱点である心臓を狙うためには、飛び道具のボーガンがベストだ。



1 敵を倒して聖杯をゲット

聖杯は、各ステージで一定数の敵を倒すことによって手に入る。これで英雄の館と呼ばれる特殊ステージに招待される資格が与えられるのだ。聖杯を取らなくてもステージクリアは可能だが、その場合アイテムは手に入らないので注意。

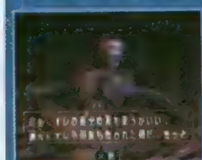

▲[illegible]

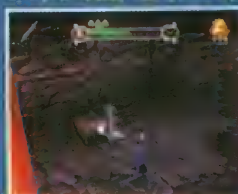
▼[illegible]



2 英雄の館で武器をゲット

英雄の館は、選ばれた者だけが訪れることのできる聖なる場所。ここではガロメアの歴史に残る英雄たちが、フォーテスクに新しい武器やアイテムをプレゼントしてくれるのだ。先のステージで待ち受ける敵の中には、特定の武器を使わないと倒せないものも存在する。ここで強力な武器をゲットして準備を整えたら、次のステージへ。激しい戦いが待っているぞ！


▲[illegible]たちはただ1人甦ったフォーテスクに力を託す。


◀[illegible]

駆使してクリアを目指せ!

小麦畑 数々の謎と仕掛けが待ち受ける

ステージ一面が黄金色に輝く小麦畑。その中には決して倒すことのできない悪魔が潜んでいる。農家に放置されている壊れたトラクターを動かすことができれば、聖杯が手に入るはずなのだが…。

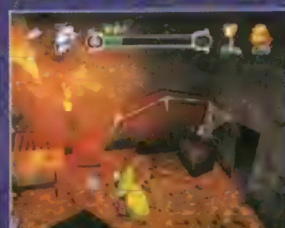
▼封印を解くとゴーストドラゴンが出現。[illegible]




▲回転する農業機械をうまくかわして先へ進んでいこう。

眠れぬ街 狂った住民を傷つけずに進め

ザロックの妖術によって凶暴になった住民たちと、そんなことは知らず街に迷い込んだフォーテスク。罪のない人々を傷つけないようにしながら、街を探索しなければならない。この街に隠された秘密のアイテムを見つけることが目的だ。


▲どの家に入っても、中にいるのは狂った住民ばかり。ショルダーアタックかハンマーの衝撃波を使って、一時的に気絶させるしか彼らをやり過ごす方法はないのだ。


◀[illegible]このふいごを発見。この道具が、とっておきのアイテムをゲットするためのヒントになっているのだ。

幽霊船 海賊のキャプテンをどうやって倒す？

ガロメアの上空をさまよう幽霊船で戦うこのステージ。船の中は迷路のように入り組んでおり、スムーズに脱出するのは困難。襲い来る海賊兵たちを倒しながら、海賊のキャプテンのところに急ごう。だが幽霊船だけあって、このキャプテンにはどんな攻撃も通用しない。発想の転換で切り抜けられるらしいのだが…。


▶ザコの[illegible]


◀[illegible]与えられない。[illegible]



電撃チェック! ↗底的にチューンナップしているので、なかなか遊びやすく仕上がってます（誰でもカンタンにクリアできるってわけじゃないけど）。全体の雰囲気も映画「ナイトメア・ビフォア・クリスマス」を思わせる感じでかなりカッコイイし。そーゆーの好きな人には特にオススメしちゃいますよ。(t)

ポケステ必須!!

『ルームメイト～井上涼子～』
PS版の新情報&新着イラストを
一気に大公開!!

恋愛SLG

ルームメイト ～井上涼子～

7月(中)	▶データム・ポリスター
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)	

ある日突然、17歳のカワイイ女の子と1つ屋根の下で暮らすことになったら…!? 同居生活の中で、魅力的な女の子との会話を楽しめるコミュニケートSLGがいよいよPSに登場!! 今回は、PS版ならではのオリジナル要素を紹介していくぞ。『ルームメイト～井上涼子～』の新たな魅力を、バッチリ紹介するぞ!!



  ※このゲームをプレイするためにはポケットステーションが必要です。



ここが違う！ PS版での新要素の数々を大紹介！

ファンなら誰もが気になる、ＳＳ版からの変更点。もっとも大きな違いは「ゲームを起動したときにだけ時間が進む」ようになったことだ。ＳＳ版では、ゲームを起動しなくても時間が進み、イベントを見損ねてしまうケースも少なくなかった。しかし、ＰＳ版ではゲームを起動させるごとに１日が経過するように改良され、そんな心配はなくなったのだ。そのほかの変更点は、以下で詳しく紹介するぞ！





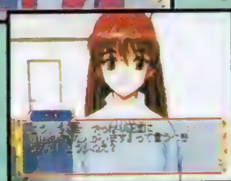
▲マップ画面に「！」マークが表示されたらカーソルを動かし、「！」マークに合わせて決定ボタンを押す。
◀するとイベントが発生！　基本的なシステムはＳＳ版と同じ。ＰＳ版でもそのまま採用されている。

新要素その１ 新イベントの追加!!

１つ目の新要素はオリジナルイベントの追加。ファンの期待通り、ＰＳ版オリジナルのイベントも数多く用意されている。どんな内容か気になる人も多いと思うけど、その詳細はヒ・ミ・ツ♥　これらのイベントで彼女の意外な一面を知ることができるかも!?



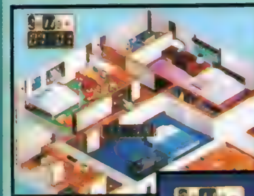
◀特定の日時になるとイベントが発生。



▶どれも見逃せないイベントばかりだ。

新要素その２ マップ画面を一新!! さらに見やすくなったぞ

ＳＳ版をプレイしたことがある人なら、すでに気づいたかな？　実はマップ画面が３Ｄから２Ｄに変更されているのだ。これによりさらに遊びやすくなっているぞ。また、日時や場所名、マップ上を歩く、コミカルなミニ涼子（？）も新たに描きおこされているぞ。



▲移動もカンタン目的の場所にカーソルを合わせてボタンを押すだけだ。



▶新しくなったマップ画面。２Ｄになったことで、より見やすくなったのだ。



新要素その３ 服装のバリエーションも増加!!

３つ目の新要素は、涼子の服装がバラエティ豊かになったこと。ＳＳ版からのものに加え、ＰＳ版だけの新しい服装でプレイヤーの目を楽しませてくれるぞ。そこで、ここでは彼女の１日を密着リポート！　その晴れ姿をチェックしていくぞ。一瞬たりとも見逃せない、魅力的な服装ばかりなのだ。



▶持っている洋服の数はかなり多い。いろいろな服装を披露してくれるぞ。

朝 AM7:00～朝食、登校

普段は制服姿の彼女だけど、休日の朝には私服姿も見られる。身だしなみなどの準備が終わったら、次は朝食の用意だ。そして、食事を済ませるとすぐに家を出て学校へと向かう。時間にかなり余裕を持って登校するあたり、几帳面な一面もあるのかも。



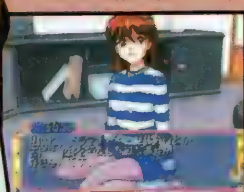


◀▼「おはよう」のなにげないあいさつで、１日が始まる。決まった時間に起きる彼女だけど、たまには寝坊も？

夕方 PM4:00～休憩、お風呂etc…

学校が終わって家に帰ってくると、普段着に着替えてリラックス。このあとはお風呂に入ったり、音楽を聴いたり、テレビを見たりして思い思いの時間を過ごすぞ。やっぱり家にいると落ち着くよね。





◀学校や家族のこと、ときには恋愛の悩みといった話題で会話がはずむ。

夜 PM7:00～夕食、就寝

ちょっと遅めの夕食。腕によりをかけて料理をテーブルに運んでいく。そして、お腹いっぱいになったら「おやすみなさい」のあいさつとともに自分の部屋へ。早寝、早起きの規則的な生活スタイルだ。



▲エプロン姿がとてもキュート。でも、料理は苦手とか？



▶翌日が休日のときには友だちがお泊まりに来ることも。



謎の未確認ゲーム『UFO』って何?の巻

UFO

A DAY IN THE LIFE

主人公はチキュー人のアパートで遭難した、50人の乗客を救出することになる。しかし旅客機遭難の原因が不明であるため、救助は慎重に行わなくてはならない。また、チキュー上ではフロンガスと電磁波の影響で乗客の宇宙人は肉眼での確認は不可能。そこで、特殊カメラ「コスモスキャナー」でアパート内を撮影し、宇宙人を発見しなければならないのだ。各宇宙人の特徴が表れた瞬間である「ばっちシーン」を撮影できれば乗客を救助できるぞ。

チキュー暦1999年、辺境の星チキューのとあるアパートを舞台に繰り広げられる摩訶不思議な物語。わけのわからないほど個性豊かな(?)宇宙人が繰り広げる愛と感動の大スペクタクル救出劇に一歩足を踏み入れたら、よくも悪くも忘れられなくなること必至! ひとクセもふたクセもある『MOON』スタッフが全感性をかけて贈る、奇妙な『UFO』ワールドに期待せずにはいられない!!

ETC	UFO -A DAY IN THE LIFE-	6/24	▶アスキー
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)

UFOのゲームの流れ

アパートで住人(チキュー人)の観察
↓
ばっちシーンの撮影
↓
マザーコンピュータに報告
↓
仲間(宇宙人)を救出
↓
アパートの新たな場所に行けるようになる



行方不明の50人の乗客をアパートから救い出そう

1.住人の観察/撮影

乗客たちは肉眼では見えないが、その行動はアパートの住人たちに影響を及ぼしている。住人たちの動きをよく観察すれば、遭難した乗客がどんな行動をしているかがわかるはずだ。まずはじっくりと観察しよう。また、アパートの住人がちょっと変な行動をとっていたら、周囲に乗客がいる可能性が高い。すかさず「コスモスキャナー」で撮影しまくろう。フレーム位置とタイミングが合えば「ばっちシーン」を撮影できるぞ。

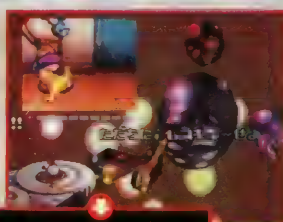




◀▲遭難した乗客たちはアパートの住人にも見えないので、気づかずにつまずいたりすることがある。また、住人が気づかなくても猫やネズミなどの動物は気づいている場合がある。

2.マザーに報告/仲間救出

チキューでの活動限界(2分間)を過ぎると、UFOに戻されてしまうので、時間内に撮影するようにしよう。帰還したらさっそくマザーコンピュータに報告。「ばっちシーン」が撮れていれば乗客を救出できるぞ。



▶マザーの命令で回収ビームを放射し、船内に回収。



▲ばっちシーンを撮れていれば、さっそく救助だ。



▶アパートの新たなエリアに行けるようになり、別の乗客の救出活動が始まる。

3.アパートの新たな場所へ

乗客を救助すると、アパートで捜索できる範囲が増えていく。救助を待っている次の乗客のところへ急ごう。



▲さっそく新たな探索エリアへ向かうのだ。



宇宙船内部

救助活動の拠点はUFOの中

遭難場所のアパートへは、救助隊員（プレイヤー）が1人で行かなければならない。だがUFO内には主人公の活動をサポートする心強い仲間がスタンバイしている。以下で各施設の役割を説明しよう。



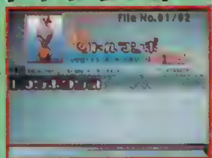
メインモニター

アパート内部を常にモニターしている。ここで移動可能な場所を確認して、ここからチキューのアパートに向かうのだ。



ジョウキャクリスト

救助した乗客のリストを管理している。また、新たな遭難客のばっちシーンの手がかりをつかめることもある。



ツウシンモニター

遠く離れた場所にいる救助隊のボスと連絡が取れる　また、ボスの秘書にゲーム内の設定を変えてもらうこともできる。



マザールーム

宇宙船のマザーコンピュータの部屋。「コスモスキャナー」で撮影した写真は、ここで現像してもらうことができる。



救出された乗客

救助した乗客はUFOに保護され、ここに待機することになる。

アパート

住人を観察してばっちシーンを押さえよう!

アパート内はさまざまな住人が暮らしている。彼らの行動をよく観察していると、何もないところで転んだり、ものが自然に動いたりと、やがて不自然なところが見つかるはずだ。それは近くに遭難した乗客がいる証拠。周囲を撮影して「ばっちシーン」を撮るのだ。



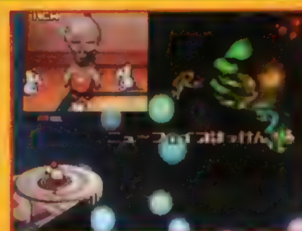
▲アパートの住人たちが不自然な行動をとっていたら、近くに乗客がいる証拠だ。

リトルマンボのばっちシーン

最初に救助する乗客となるリトルマンボは、102号室にいる。部屋へ最初に来たときは、1匹のネズミがいるだけだが、しばらくすると壁の穴からゾロゾロネズミが出てきて……。



◀4匹のネズミが集まって、なにやら怪しげな素振り。すかさずそこを撮影すると?

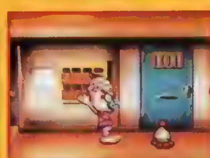


◀ニューフェイス発見！ 踊り好きの宇宙人、リトルマンボを発見できたぞ。

バナナ7のばっちシーン

バナナ7のばっちシーンは廊下の1階に現れるおっさんがカギ。転んだ瞬間を逃さずに撮影すればOKだ。

おっさんを観察すると……



▲1階の廊下に来てみると、おっさんがいきなり何もないところで転んでしまう。



◀▼そこを撮影。するとやっぱりいた！ バナナ型の宇宙人、バナナ7を無事救出できたぞ





3D・ACT

メタルギア ソリッド インテグラル

敵から隠れながら任務を遂行していく人気3D・ACT『メタルギア ソリッド』が、さまざまな新要素を追加して帰ってきた。3枚組にパワーアップした「完全版」に注目せよ！

7/1(予)
▶コナミ
▶¥4,980(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)
DS(AC対応)

たくさんの新要素が加わった「メタルギア」の完全版だ！

米国版をベースに制作され、音声が英語吹き替えになった『インテグラル』には、なんとVR TRAININGのステージ数の激増や、お楽しみ撮影会など、さまざまな新要素が追加されているのだ。もちろんクリア後のサービスも充実しているので、前作を遊んだ人でも十分楽しめるぞ。

新要素1 VR TRAININGが大幅増

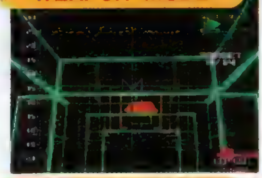
好評だった「VR TRAINING」が、『インテグラル』では3枚目の独立したディスクとなり、ステージ数はなんと30から300に激増。さらに選べるモードも4つに増え、このディスク1枚だけでも十分遊べること間違いなしだ。

SNEAKING MODE



◀前作同様、うまく潜入するための基礎を練習できる。

WEAPON MODE



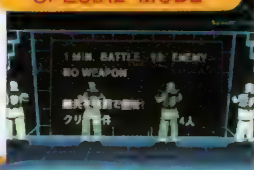
◀8種類の武器の扱い方を訓練する新モードも追加。

ADVANCED MODE



◀武器を使用して、隠れながら敵を倒していく。

SPECIAL MODE



▲指定された制限の中でクリアを目指すモード。

新要素2 お楽しみ撮影会モード登場！

「生きて帰れたら私の身体を調べていいわ…」。ゲーム本編中にナオミが言ったこのセリフがついに実現。ゲームクリア後に出現する「生還記念写真撮影会」を選べば、ナオミとメイ・リンの2人を自由に撮影することができるぞ。

モデルはこの2人



撮影会スタート





▲操作はゲーム中の「カメラ」と同じ。いろいろなアングルから2人を撮りまくろう。



新要素3 ポケステにも対応だ！

『インテグラル』はポケステにも対応することが判明。ナオミから依頼される極秘ミッションを遂行していくようだが、現時点では詳しいゲーム内容は謎に包まれたまま。ゲームクリア後にもらえる称号をダウンロードし、他のポケステと称号の交換を重ねることでミッションを進めていくらしいが…。詳細は次号以降で紹介していくつもりなので期待せよ！



▲称号によってミッションが変化する？ もしかしたらクリア後に新アイテムが入ったりして…。

他にも新要素がいろいろ

超難度 EXTREME!

『インテグラル』は難易度が5段階にアップ。「EXTREME」はレーダーオフ、敵の視界が2倍、体力回復アイテムなしの驚異の難易度だ。

5段階のレベル
EXTREME
HARD
NORMAL
EASY
VERY EASY

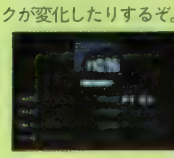


3周目以降のサービスも…

3周目以降は、敵兵の配置が変わったりスネークやメリルのグラフィックが変化したりするぞ。

他にも新要素が！

前作でも噂になっていた無線機8番目の周波数が明らかになったり、主観モードのままゲームを遊べるのだ。



▲空白の8番目に入る周波数が判明するぞ。

AVG

逮捕しちゃうぞ（仮）

秋予定
▶パイオニアLDC
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

根強い人気を誇る、あの『逮捕しちゃうぞ』が待望のゲーム化!!
今回はゲームオリジナルキャラや独特のシステムなど、その魅力を紹介するぞ。

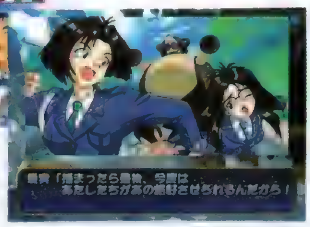


本編の主人公　国家試験を優秀な成績でパスし、警視庁に入省する。だが、官僚たちのエリート意識の強さに嫌気がさし、みずから平刑事への降格を志願し、墨東署へ赴任してくる。

あの人気コミックがAVGになってPSに登場!!



▲捜査の前に、ミーティングを開いて情報収集する場面もある。



▶笑いあり、涙ありのストーリーは「逮捕～」の魅力の１つだ。

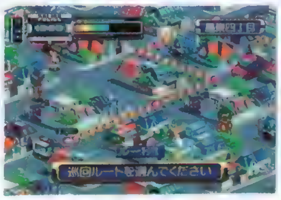
藤島康介原作の人気コミック「逮捕しちゃうぞ」（講談社刊）がＰＳで登場!!　ゲームは、複数の章からなる各話完結タイプのＡＶＧ。各章は、登場キャラとの会話や豊富なミニゲームなどで構成されている。また、ゲームの進め方によってストーリーが変化するマルチシナリオが採用されており、プレイ次第でいろいろな展開が楽しめるぞ。ファンは絶対に見逃せない１本だ。



▲原作の主人公、美幸＆夏実の最強コンビも大活躍!!　彼女たちとともに、さまざまな事件を解決しよう。

美幸＆夏実をはじめとする墨東署の精鋭たちが事件に挑む!!

このゲームは、プレイヤーが墨東署の新米刑事・有栖川亮介を操り、おなじみのキャラたちとともに管轄内で起こるさまざまな事件を解決していくパトロールＡＶＧ。墨東署の管轄地域の治安維持や、亮介に対するまわりのキャラの評価によってイベントやエンディングが変化していくぞ。また、各章にはいろいろな状況でミニゲームが挿入され、この結果によってもイベントなどに変化が出てくるようだ。ミニゲームだからといって気を抜いていると思わぬ展開になって苦戦を強いられる…なんてこともあるかも？





事件発生!!　速やかに解決せよ!

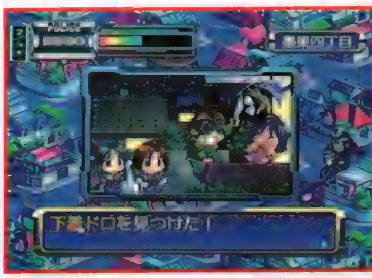
◀事件現場へと急行する美幸と夏実。亮介も負けずに愛車（？）を飛ばすぞ！

◀マップ画面では巡回ルートが選択できる。ときには犯人を尾行するような場面もある？





◀神出鬼没！　美幸たちの前に現れては問題を起こすストライク男や、同僚の中島くん、徳永さんなど原作でおなじみのキャラが次々登場！



▲パトロール中に下着泥棒を発見！　果たして、犯人を捕まえることができるか？

成功



◀みごと犯人を逮捕！　これで町の治安はよくなり、墨東署の評判もＵＰするぞ。

失敗



◀無念…。犯人を捕り逃した。墨東署の評判は下がり、凶悪犯罪が起こりやすくなるのだ。



亮介の妹。炊事、洗濯などの家事全般をこなす家庭的な女の子で、誰からも好かれる明るい性格の持ち主である。気立てもよく、腕によりをかけて作ったご馳走を墨東署に差し入れることも多いとか。

ハイクオリティなアニメーションに注目!

事件についての相談や情報交換をすることができるブリーフィング。ここでは、夏実、美幸や頼子との会話がリアルタイムのアニメーションで進行。複数のキャラとの会話なら、スクロールして話し相手に視点を向けるので、本当に会話しているかのような雰囲気が楽しめるのだ。

◀見るだけではない、参加している感じが新鮮。



対戦ACT

私立ジャスティス学園　熱血青春日記2

今回は、このゲームのメインモードとなる「熱血青春日記'99(仮)」を中心に紹介していくぞ。新登場するクラブキャラを始め、新たにわかった3つの要素を大公開！

6|24(予)
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)、MT

新生「熱血青春日記」の全貌を徹底チェック

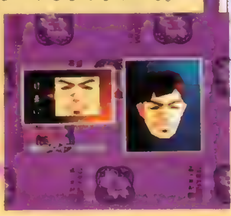
アーケード版の完全移植にとどまらず、豊富なオリジナル要素で大好評を博した「私立ジャスティス学園」。その続編となる今作は、1年間の学園生活を通して自分だけのキャラを作ることができる「熱血青春日記」を大幅にパワーアップ。今回は、その強化されたポイントの中から3つの新要素をピックアップして紹介。発売まで首を長くして待っていよう。

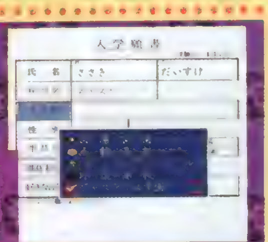


◀新キャラたちも、もちろん「熱血青春日記」に登場するぞ。

1 エディットキャラのバリエーションがUP

前作では各パーツごとに10種類ずつしかなかった顔のパーツも大幅に追加され、より自分好みのエディットキャラを作ることができるようになった。これなら、せっかく作ったキャラが友だちと同じ外見になってしまい、ガッカリすることもなくなるかも。さらに、前作ではストーリー上不可能だった「ジャスティス学園」への入学も可能になり、ゲーム中に登場するすべての高校が選択できるようになった。これなら、「ジャスティス学園」ファンも大満足！





▲事件の元凶だったジャスティス学園に入学できるということは？

◀豊富に用意されたパーツで自分だけのキャラが作れるぞ！

2 2種類のミニゲームを追加

五輪祭や太P戦などのイベントでプレイすることができるミニゲームにも「100メートル走(仮)」と「ダンスゲーム(仮)」の2つが追加されている。「100メートル走(仮)」は、タイトル通り純粋な100メートル走。タイミングよくボタンを押していくタイプなので、連打が苦手な人でも楽しめるようになっている。「ダンスゲーム(仮)」は、ゲーム中に登場するキャラたちとダンスで勝負するのだ。画面に表示されるコマンドを入力しよう。



▲前作で好評だった「将馬のホームラン競争」なども、もちろん楽しめるぞ。





◀▲追加されたミニゲームは、単純ながらも熱くなるものばかり。また、ミニゲームで好成績を挙げれば、登場キャラとの好感度が上がるぞ。これでやる気もUP！

3 クラブキャラの登場で新イベントが盛りだくさん！

前作の「熱血青春日記」には、メインキャラしか登場しなかったが、今作から各クラブに所属するクラブキャラや上級生などのオリジナルキャラが登場し、学園生活を盛り上げてくれるようになったのだ！オリジナルキャラの登場で、クラブ活動や学園イベントが今まで以上に楽しくなること間違いなし！　オリジナルキャラたちとの恋愛イベントやクラブごとの特別イベントにも期待しよう。











九条静音

吹奏楽部に所属している1年生。おっとりした性格でみんなから好かれている。また、幼い頃からピアノを習っており、その腕は先輩たちも一目置くほど。

月嶋小百合

演劇部に所属している2年生で、演劇部唯一の男役。さっぱりした性格で面倒見もよく、頼れる宝塚の男役系の先輩。本人に自覚はないが、いつも芝居がかった態度を取るので、嫌味に取られてしまうことも多いとか。

RCG

激走 トマランナー

プレイヤーの反射神経に挑戦状を叩きつける、超過激な"人間レース"が登場！
あらゆる手段を使ってライバルを蹴散らし、数々の難コースを駆け抜けるのだ!!

7月（予）
▶SCEI
▶¥5,800（予）
▶DS(AC非対応)、MC(1ブロック)

ルール無用！世紀末的人間レース登場!!



"人間レース"とは、自分の足を使ってコースを走り、ゴールを目指すレースのこと。ただし、このレースを普通のかけっこだと思ったら大間違い。いっしょに走るライバルもユニークなら、走るコースも超ユニーク。さらにこのレースでは、パンチや体当たりなど、あらゆる手段を使って相手を邪魔することが許されているのだ！　ヒキョー結構、イジワル万歳！　隠しルートやショートカットが満載のコースを爆走し、イカれたライバルたちを叩きのめしてやろう!!



▲棒を使って直角ターン。コースにあるものをフル活用せよ。



エースさん(42才♂)
謎の覆面レスラーっぽい人。妙に日本人体型なのと、なぜかアイススケートを履いているのがポイントだ。実は上級者向けのキャラクター。



▲2分割画面を使えば熱い対戦もバッチリだ！

キャラ紹介　コイツらヒトとしてどーなのよ!?

人間だけが参加しているのかと思いきや、明らかに人間のストライクゾーンから外れた連中も登場している。さらにキャラによって能力差が設定されており、コース攻略の戦略性も高くなっているのだ。



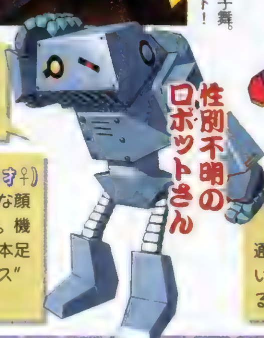
◀覆面レスラー対獅子舞。かぶり物対決スタート！



ナカジマ(16才♀)
キリリとした目が特徴的な女の子。スリムなボディに秘めた力は計りしれない。



カッパ(28才♂)
超流し目のカッパ。宇宙人ライクな体型と、実は虚弱体質なあたりがポイント。



ギン(2才)
8ビット臭さが漂うちょっと古風なロボット。はたしてその性能は!?



凶犬ガルル(3才♀)
かなり凶悪な顔つきのメス犬。機動力抜群の4本足で"人間レース"に挑む！



JAM夫(14才♂)
見たまんま、ごく普通のバスケ少年。色違いの2P用キャラがいるというウワサもある



源さん(35才♂)
抜群の歯並びを誇る日本伝統のヒーロー。実は何の変哲もないただの獅子舞？

トマランチェーック①　レース中の熱すぎる駆け引きがタマラン！

このゲームの醍醐味は、レース中に手を使って相手の邪魔ができること。相手が横にいるときにパンチをしたり、後ろから殴って抜いたりとその手段は実に多彩。またライバルも同じように手を使ってくるので、そこから生まれる駆け引きはかなり熱い。ゴールするまで1秒たりとも気が抜けないぞ。



▲1位で走っていても気が抜けない。ライバルの動きに注意しながらゴールを目指せ。



◀キャラの能力差によっていろいろな戦略が立てられるのも大きな魅力の1つなのだ。

トマランチェーック②　ムチャなコースがメチャタマラン！

このゲームのコースは、銭湯の中を走るわ、コーナーはほとんど直角だわでもうかなりムチャ。ただ、それだけに道なき道をひたすら進む快感はものスゴイ！　一度プレイすればハマること間違いなしだぞ。



▲「トマラン銀座」。でも客が止まらないとマズいんじゃ？



▶ハイ、銭湯です。容赦なくトマランナーが走ってます。でも湯船につかっている人たちはなぜかうれしそうです。

AVG

アニメチックストーリーゲーム①

カードキャプターさくら

大人気TVアニメ『カードキャプターさくら』が待望のゲーム化! ミニゲームを楽しみつつ、高画質ムービーで名場面も見られる、ファン必携のアイテムだ!

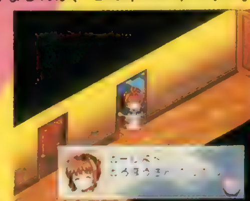
8|5	
▶アリカ	
▶¥6,300	
▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)	

さくらと一緒にクロウカードを集めよう!!

この世に災いをもたらすといわれるクロウカード。ふとしたことからこの魔法のカードを集めることになった主人公さくら。そんな彼女の活躍を描いた、コミックス『カードキャプターさくら』がＴＶアニメに続いてＰＳのゲームとして登場。ゲームは、ＴＶアニメのストーリーを忠実に再現しており、物語の随所にムービーも挿入されるのだ。ミニゲームやイベントをクリアし、バラバラになってしまったクロウカードを集めていこう。今回は、ゲームを構成する３つのモードと、メインキャラクターたちを紹介していくぞ。

1 イベントマップ

ゲームの基本画面となるのが、このイベントマップ。舞台は、さくらの家だったり、学校だったりとさまざま。マップは斜め上から見下ろした視点で、このマップ中を移動してストーリーを進めていくのだ。





▶登場人物と会話したり、部屋を調べたりしてカードを探そう。



CHARACTERS

木之本桜

自宅の地下室で「クロウカード」の本を開いたばかりに、カードを集める使命をおびてしまった小学４年生の女の子。明るく元気な性格で、クラスでも人気者。運動神経は抜群だが、少し怖がりなところも……?

きのもとさくら 1

2 ミニゲーム

魔力によって意思を持ったカードとの対決シーンも、『カードキャプターさくら』の醍醐味の１つ。ゲームではカードとの対決をＡＣＴやＰＺＧなど、カードごとに違った種類のミニゲームで再現しているのだ。





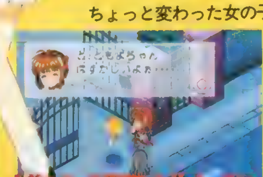
◀さくら以外のキャラを操作する場合もあるぞ。



CHARACTERS

大道寺知世

さくらの親友。カードとの対決時にさくらに手製のコスチュームを着せ、撮影することを趣味にしているちょっと変わった女の子。



◀さくらも毎回違ったコスチュームに身を包んで登場するのだ。

だいどうじともよ 2

3 ギャラリーモード

ミニゲームに勝利して、無事カードを捕まえることができるとアニメーションムービーが挿入されステージクリア。各ステージの合間にはムービーのほかにもさくらの絵日記が挿入されるぞ。この絵日記や、ムービーなどを自由に見ることができるのがギャラリーモードで、ゲーム中でさくらが身に着けたコスチュームのコレクションなどもあるのだ。

▼ゲームでは、これにさくらのメッセージが入って、絵日記になる。





▲絵日記は、コミックス原作者のＣＬＡＭＰ先生描き下ろし!

CHARACTERS

ケルベロス



クロウカードの本を守る封印の獣。さくらにカード集めの使命を与えたのも彼。なぜか大阪弁を話す。愛称はケロちゃん。

ケロちゃん 3

ケロちゃんCHECK ポケステにも完全対応

このＰＳ版『さくら』は、なんとポケステ対応! なにができるかというと、ゲーム中に使われたさくらや知世たちのセリフ（ＴＶ版と同じ声優）をポケステに入れていつでも再生できるのだ。また、ポケステの光通信機能を使えば、友だちとデータの交換をすることもできるぞ!



▶ポケステに入れるセリフは、ゲーム中に探していくのだ。



ハラハラドキドキのさくらワールドでクロウカードと対決!

SPG

ファイヤープロレスリングG

'89年にPCエンジンで第1弾が発売されて以来、プロレスファンの熱狂的な支持を受け続けてきた大人気プロレスゲーム『ファイプロ』。その最新作がPSにやってきたぞ！

6|24(予)
▶ヒューマン
▶¥5,800
▶MC(10ブロック)
PS(5ブロック)
DS(AC非対応)、MT

プロレスファンが待ち望んでいた伝説的ゲームがPSに登場する！

今までにもPCエンジン、SFC、SSと機種を超えてファンを熱狂の渦に巻き込んできた「ファイプロ」シリーズ。この2Dタイプの大人気プロレスゲームの最新作がついにPSに登場するぞ。基本的な操作方法は「✚キーと3つのボタンで技を使い分ける」といたってシンプル。しかし「組み合い、腰を落とした瞬間にボタンを押した方の技がかかる」というシステムが対戦時の駆け引きを熱くさせるのだ。また、タッグマッチではツープラトン攻撃も可能。さらに最近の格闘技界を反映して柔術、シュート、キックボクシングといったプロレスラー以外のファイターが参戦している点も見逃せない。


▲打撃技、関節技、飛び技など、ありとあらゆる技が使えるのだ。

数々の技を駆使して戦おう

操作方法はシンプルでも用意されている技はとても多彩。現在のマット上で見ることのできる技ならば、ほとんどが網羅されていると思っていいほどだ。







登場レスラー数はなんと300人以上！

この「G」には15団体、人数にしてなんと300人近くものレスラーが登場するのだ！　そのメンバーもオリーブジャパンプロレスの"ハイパーエルボー"氷川光秀、ハイクラスの"ハイブリッドレスラー"桧垣誠、WWCの"無敵の超人"アックス・ドゥガンといった、プロレスファンなら誰もがニヤリとしちゃう団体や選手がピックアップされている。なかには「ファイプロ」シリーズの常連はもちろん、話題のニューフェイスも登場しているぞ。




◀▲プロレスファンならレスラーの容姿や団体名、データを見ているだけでワクワクしちゃうはず。このゲームで遊べるまであと少しの辛抱だ！

こんなにたくさんのモードで遊べるのだ！

この『G』には試合方式からレスラーエディットまで、10を超えるモードが用意されている。まさに『ファイプロ』シリーズの集大成と呼ぶにふさわしい豪華さなのだ。

ワンナイトマッチ



1試合だけを楽しむためのモード。リングやルール等の条件を自由に設定して試合を行なう。プレイヤー同士の対戦はもちろん、COM戦やCOM同士の戦いを見ることもできる。エディットレスラーも使用可能。

バトルロイヤル

最大で4人同時プレイが可能なサバイバル戦。積極的にバトルに参加するよりも、逃げ回ってライバルの戦いを見守る方が有利なのは確か。だが、そう簡単にことは運ばない！

エディットモード



オリジナルレスラーを作るためのモード。名前や外見はもちろんのこと、持ち技やCOMに操作させたときの思考パターンまで細かく設定していく。さらには団体名やロゴまでエディットすることができるのだ。

デスマッチ

金網と有刺鉄線に囲まれた特設リングで試合をする、シングルマッチ専用のモード。ハンマースルーで金網に叩きつければ流血に追い込むこともできる。生き残るのはどっちだ？

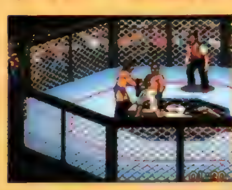
エディットランキング

エディットモードで作ったオリジナルレスラーを、あらかじめ用意されている1～30位のレスラーと戦わせるモード。操作はCOM任せなので、思考パターンの設定がカギだ。

ワンナイトトーナメント

一夜で王者を決めようというトーナメント戦。シングルマッチ、タッグマッチとも可能で、最大16人（16チーム）まで参加することができる。友だちを集めての対戦が熱い！

グルーサムファイティング



8角形の「オクタゴン」と呼ばれるリングの中でルール無用の戦いを行なうためのモード。何でもありなだけに、相手をダウンさせておいての打撃技や絞め技が効果的。このモードはシングルマッチ専用だ。

道場

「ファイプロ」初級者のためのモード。道場にいるコーチが基礎的なことから細かく指導してくれるので、まず最初にここで操作方法や技をかけるテクニックを覚えよう。

オープンリーグ

リーグ戦を行なうためのモード。こちらもシングルマッチ、タッグマッチの両方がプレイできるようになっている。長丁場になるが、データをセーブできるので気軽にプレイできる。

タイトルマッチ

「G」に存在する17のベルトを集めるため、各団体のベルト保有者と戦っていくためのモード。獲得したベルトを賭けたダブルタイトルマッチやトリプルタイトルマッチも可能だ。

イリミネーションマッチ

5人のレスラーでチームを組んで戦う団体戦。柔道形式の勝ち抜き戦なので、勝ったレスラーはそのまま次の試合に臨むことになる。1人で5人抜きすることももちろん可能だ。

ファイティングロード

道場に入門したばかりの青年が主人公のストーリーモード。試合での戦い方や結果によってストーリーが変化するため、何度でも楽しむことができる。目指せ、トップレスラー！

メモリーカード

「G」はポケステに対応していて、ここでデータの受け渡しなどをする。ポケステのミニゲームで好成績を収めれば、本編のエディットレスラーをパワーアップさせることもできるぞ。

育成SLG

ピノッチアのみる夢

夏予定
▶タカラ
▶価格未定
▶MC(1ブロック)

生きている人形「ピノッチア」と人形師との、1年間の心の交流を描く育成SLG『ピノッチアのみる夢』。純真なピノッチアとあなたの、波乱に富んだ物語が始まる!

あなた(人形師)と、幻のピノッチア(生きている人形)の心躍る物語

あなたは生きている人形「ピノッチア」を作ることをなりわいとする人形師。ひょんなことから人間のように成長する「幻の人形=ピノッチア」と、一緒に暮らすことになり、子育てに奮闘していくことになる。純粋無垢な人形のピノッチアは、プレイヤーの育て方に影響を受けて、さまざまな姿へと成長していく。1年後、あなたはピノッチアとどのようなエンディングを迎えるかな?



▲まるで人間の子どもみたいに駄々をこねるときもある。

▼すくすくと成長するピノッチアを、愛情を持って育てよう。





▶己の才能に限界を感じ倒れた人形師の前に舞い降りたのは……。

期限は1年、ピノッチアをどう育てる?

ピノッチアは、最初のうちは人間の赤ん坊と同様、夜泣きしたりイタズラしたりと、目が離せない。あなたが親代わりとなって、世話をしてあげなければならないのだ。やがてピノッチアはあなたの育て方に影響を受けて、どんどん成長していく。どのように育てるかは、あなたしだいなのだ。



◀絵本や人形を与えて情操教育しよう。



▶甘やかさずに、ときには叱ることも大事だ。

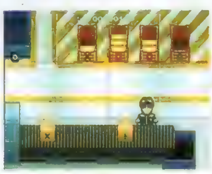
育成

●お勉強やお稽古で大忙し

子どものころは主人公がピノッチアに勉強などを教えることができるが、大きくなるとそうも言っていられない。専門の家庭教師に見てもらって、高度な教育をしてもらおう。しかし、高度な教育はそのぶんお金がかかることも忘れずに。



◀1週間単位で勉強やお稽古を習わせる。



◀主人公みずからアルバイトでお金稼ぎ。

イベント

●子育て中はハプニングの連続

大きくなったピノッチアは、勉強が嫌で逃げ出したり、いろいろわがままを言ったりと何かとプレイヤーに手を焼かせるようになる。またときには迷子になったり人間にいじめられたりと、少しも目が離せない。子育ては何かと大変なのだ。



◀ピノッチアが落ち込んだら、優しく慰めてあげよう。

成長するたびに姿を変えるピノッチア

あなたが育てる幻のピノッチアは、赤ん坊のころは性別すら決まっていない。その成長とともに性別や性格、姿形までもが決まっていくのだ。甘やかして育てればワガママに、厳しく育てれば行儀のいい子に育っていく。最終的にピノッチアが成長するパターンは全部で6種類。果たしてどんなピノッチアに成長していくのか?



0歳(12月25日～1月24日)

ピノッチアの最初の姿。人間でいう赤ん坊の状態だ。この段階ではまだ性別は決まっておらず、「中性」となっている。出会ってから1カ月は、この姿で暮らすことになる。この後、育て方により性別が決定していく。

そしてエンディングは

幻のピノッチアと出会ってから1年後、再び迎えるクリスマスイブの日に、ゲームはエンディングを迎える。ときには泣き、ときには笑いながら過ごしてきた1年間。果たしてあなたは、我が子として育てたピノッチアと、どのようなエンディングを迎えるのだろうか? それは、今まで2人で過ごした月日が結論を出すはず…。



5歳(1月25日～3月24日)

最初の1カ月が経つと、5歳児になり、性別が決定する。人間でいうところの幼児期にさしかかるが、まだ言葉などはうまくしゃべることができない。この後、それぞれの個性が表れた姿に成長していく。

14歳(3月25日～12月23日)

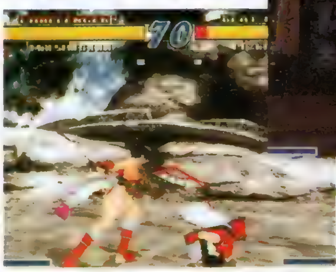
2回目の成長を遂げると、6種類の姿に成長する。この段階になると性格の差がはっきりと表れ、それぞれの性格に基づいた個性的な話し方や考え方をするようになる。





▼相手の攻撃を素早く回避するため、画面手前や奥に移動する「軸ずらし」。おいしいテクニックだが、行動終了と同時に大きな隙が生じるので、使うときには注意が必要だぞ。





▲アーケード版では隠しキャラクターだったシャンフェイやギースが初めから選択できるようになったのだ！ 総勢12名のキャラクターの個性豊かな戦い方を早く把握しよう。

対戦ACT

餓狼伝説 WILD AMBITION

対戦ACT「餓狼伝説」の最新作がPSに登場するぞ。今度の「餓狼」は3Dポリゴンで楽しめるのだ！

6|24 ▶SNK ▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS非対応)、2P対戦可

3D「餓狼伝説」をPSで！

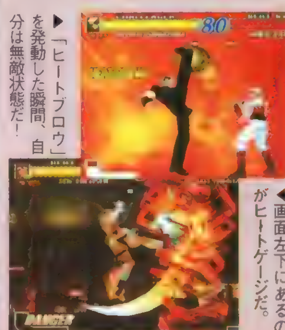
華麗な超必殺技や、コンビネーションからの連続技などの多彩な攻撃が魅力の対戦ACT『餓狼伝説』シリーズの最新作がPSに移植されるぞ！今作にも、攻めれば攻めるほど、有利になっていく「ヒートゲージ」や、相手がガードを続けるとガードを弾くことのできる「ガードデストロイド」、画面の奥や手前に瞬時に移動して相手の攻撃を回避する「軸ずらし」、ガード中に攻撃を押し返し、相手との間合いを離すことのできる「ガードインパクト」など、バトルでの駆け引きをより楽しむことができる新要素が盛り込まれている。



◀「餓狼」ならではのド派手な必殺技はもちろん健在。これは不知火舞の真・花嵐。

新システム「ヒートゲージ」とは？

ヒートゲージは、通常技のヒットや必殺技を出すことでアップ。これがMAXの場合、超強力な攻撃のできる「オーバードライブパワー」や、「ヒートブロウ」を発動できるのだ！



▶「ヒートブロウ」を発動した瞬間、自分は無敵状態だ！

◀画面左下にあるのがヒートゲージだ。

AVG

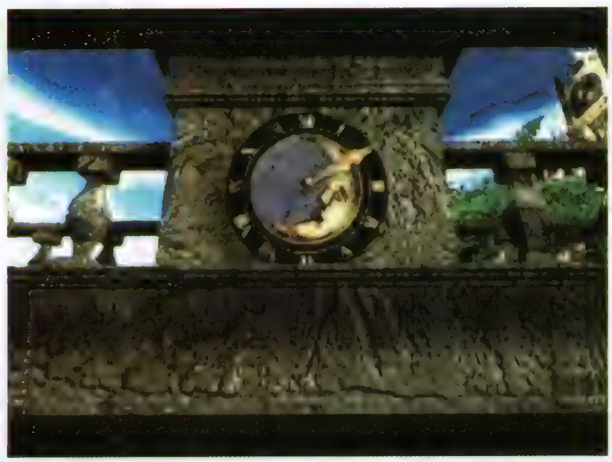
THE BOOK OF WATERMARKS

唯一残された魔法書「ウォーターマークス」を頼りに、12冊の魔法書を求めて謎めいた島々を探索するAVG

7月(予) ▶SCEI ▶¥6,800(予)
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

クラシックの世界を探索

『THE BOOK OF WATERMARKS』は、シェイクスピア最後の戯曲「テンペスト」の世界観を題材としたAVG。魔術、哲学、科学、天文学、あらゆる学問に精通する、元ミラノ大公の元から12冊の魔法書が消えてしまった。その魔法書を探し当て、封印を解いていくのがプレイヤーの目的だ。舞台となるのは、陽の光まぶしい地中海の諸島に、13冊の魔法書の力でわずか数年で築きあげられた壮麗な都市。用意された謎解きは占星術や、古典などにちなんだ難解なもの。しかし、唯一手元に残された13冊目の魔法書「ウォーターマークスの書」が、ヒントを与えてくれるので、予備知識がなくても楽しむことができる。





▶魔法書の探索を依頼してきた元ミラノ大公プロスペロー。魔法書に関する説明などをしてくれる。



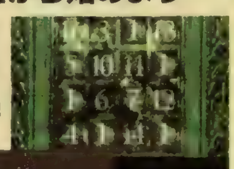
▲今日まで刊行されたあらゆる書物を収蔵する図書館。ここに「ウォーターマークスの書」も収められている。



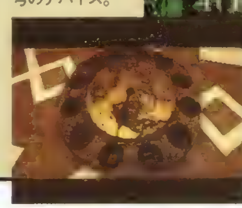
◀図書館1Fにある「記憶の書」。ゲームの過程をセーブできる。

デバイスを発見することから始めよう

魔法書を発見し、封印を解いていくために、様々な建物に置いてあるデバイス(装置)を見つけて操作し、謎を解かなくてはならない。デバイスを操作するには、◎△⊗◎のいずれかのボタンを正しく押さなければならない。



▶最初に遭遇することになる、海に囲まれた正方形の庭園「クォードラングル」にある記号のデバイス。



◀あたりを注意深く観察すれば、この文字盤の謎が解けるかもしれない!?

SLG

アクアノートの休日2

7月上旬予定
▶アートディンク
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
PS(4ブロック)

広大な海へ潜水艇で乗り出して、未知の生物たちをの〜んびりとながめるのが気持ちいい『アクアノートの休日2』。心安らぐ海底散歩へ出かけてみよう

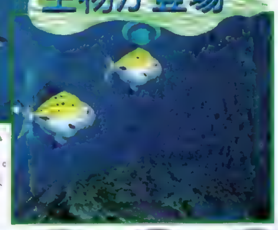
海の底でどんな生物に会えるかな？


▲こんなに近づいて観察しても、生物に逃げられることのない「自動追尾」という新機能が今回の潜水艇にはついているぞ！

美しい魚たちの住む海の底を、潜水艇に乗って自由気ままに散歩するＳＬＧ『アクアノートの休日』に第２弾が登場。訪れることのできるエリア（海）は南国や、古代の海などで、その広さはなんと前作の約４倍に！　そこに生息する生物も約400種とバラエティ豊かで、海底世界はますます魅力あふれるものになっているぞ。また、搭乗する潜水艇には自動追尾機能や、記録機能、顕微鏡モードなど、雄大な海中をじっくり観察することのできる機能が追加されているのだ。

400種の海洋生物が登場


▲本作には、ゲームオーバーという概念がない。のびのび楽しもう。

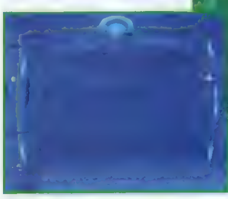

▶サンゴの周りにはいろいろな魚が集まっているのだ。

数多くのエリア（海）をゆっくりと探索していこう！

まず最初に訪れるのは、バンドウイルカの生息する、日本の近海の環境に似た海だ。ここから、エリア（海）同士をつなぐ隠れた海底トンネルなどを通って、南国や淡水、極寒の海などのさまざまなエリアに進んでいくのだ。エリアが変われば海の色や、生息する生物なども変化していくので、飽きることなく楽しめるぞ。

▼スタート地点となる「海底基地」のほかにも、オブジェクトはあちこちにある。




▲つい見過ごしてしまいそうな岩穴。この中には、一体何があるのだろう？

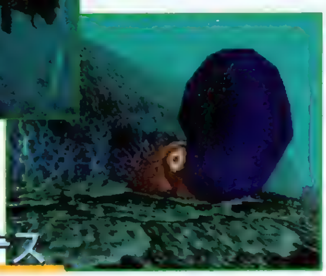
そして最終エリアは!!

古代の海中

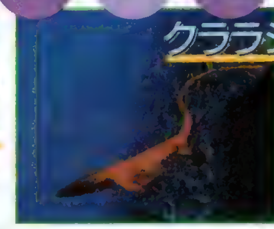
メガロコエラカンスス


◀大型シーラカンスの一種。成長したメガロコエラカンススの体長は、3.5mに達するという。

プティチテス


▶紫色の殻が美しい小型のアンモナイトのこと。直径10cm位まで成長するのだ。

クララシア


◀体長1mの小型ラットサウルス。個性的な泳ぎ方を見てみよう。

今作最大の見どころはなんといっても「古代の海」。サイエンスライター金子隆一氏の監修により三畳紀、ジュラ紀、白亜紀の３つの時代の海が最新のデータをベースに再現されているぞ。このような形で古代の海中の様子が映像化されることは、いまだかつてなかったこと。古代の海でゆったりと暮らす生物たちに早く会いたいね！

新機能満載の潜水艇でレッツゴー!!

新要素が追加され、ますます海底探査が楽しくなった

新機能その1　自動追尾

お気に入りの生物を見失うことなく、じっくりと観察できるのがこの自動追尾機能だ。気に入った生物にカーソルを合わせて、すかさずロックオンするだけ。また、自動追尾しつづけると、見ることができるイベントもあるぞ！

ロックオン！

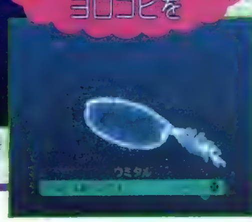


▲▶息継ぎや捕食などの決定的瞬間を見ることができる。

新機能その2　顕微鏡モード

何もいないような場所にも、微生物がすんでいることがある。そんな場所で、何気なくロックオンしてみると…なんと、微生物を拡大して観察することができるのだ。恐るべし、マイクロスコープパワー！

ミクロのセカイのヨロコビを



▲▶海中の微生物はこんな姿をしている。見たことある？

新機能その3　記録機能

自動追尾や、顕微鏡モードで、一度ロックオンした生物を、自動的に記録していってくれるのが記録機能。いつでも見ることのできる記録帳で、魚の名前や生息エリアもわかるのだ。そのため、この記録帳を見ていて、「また会いたいな！」と思った生物を探しにいくのも便利だし、コレクションをしていくという楽しみ方もあるぞ。


▲約400種の生物を、全部記録帳にエントリーできるかな？

Cybernetic EMPIRE

AVG

戦略性に富んだ多彩なアクションに注目。
近未来世界が舞台の3Dアドベンチャー！

8月（予） ▶日本テレネット/ウルフチーム ▶¥5,800（CD2枚組） ▶MC（1ブロック） DS（AC対応）

凶悪なテロリストたちを殲滅せよ！

キャラ＆背景デザインを「EAT・MAN」の吉富昭仁氏が担当した3DAVGが登場する。この作品の注目は「トラクタアクション」というシステムだ。このシステムは、トラクタビームという、物体を持ち上げる力を持つアイテムを使用して、普通にジャンプするだけでは越えられない高い壁を越えたり、離れた場所に移動できるというもの。このアクションを使えば、敵の裏に回って奇襲攻撃をかけたりできるのだ。これまでにないハイレベルな戦略と激しいバトルが楽しめるぞ！



▲ジャンプで越えられない壁には、トラクタアクションを使おう。ゲームクリアに必要なテクニックだ。



▲武器を構えたまま移動することも可能だ。敵の気配を察知したら、いつでも戦闘に入れるように警戒しながら進もう。



◀トラクタアクションの射程距離は通常10メートルだ。画面左下のゲージを確認しつつ、使用可能な距離に移動しよう。



▶魅力的なキャラクターの声は、桜井智さんなどの人気声優が担当。ムービーやイベントで聞くことができるぞ。

倫敦精霊探偵団

RPG

ロンドンを舞台に少年探偵が活躍するRPG。
霧の街で発生する怪事件を解決しよう！

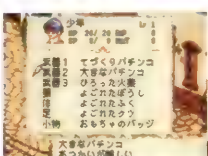
発売中 ▶バンダイ ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック）

少年探偵の成長と活躍の物語！



▲街の人が事件解決のヒントをくれることも。イベント後に会話内容が変わることもあるので注意。

このゲームは霧の街・倫敦（ロンドン）で起こる怪事件を、少年探偵が解決していくRPGだ。名探偵に弟子入りした主人公は、精霊探偵（バトルのときに、精霊を召喚してその能力を使って戦う探偵）と協力して難事件に挑む。登場するキャラは事件を解決したりバトルに勝利することによって経験値をゲット。レベルアップすれば新しい技を覚えていくぞ。謎の怪人や幽霊が登場する、綿密に練り込まれた物語を、魅力的なキャラたちと一緒にクリアしていこう！



◀ステータス画面もワイドに表示され、見やすくなっている。ここで装備を強化して、謎解きに出発しよう。



▶事件の捜査中に突然始まるバトル。敵を倒して経験値を稼いでレベルアップを目指そう！



▲事件は怪人スペクターから送られた挑戦状から始まる。20章立ての物語をクリアするうちに、新たなキャラとの出会いも起こるぞ。

海のぬし釣り —宝島に向かって—

RPG

「川のぬし釣り」に続く釣りRPG第2弾が
大幅にシステム変更されて登場だ！

7月（予） ▶パック・イン・ソフト ▶¥4,800（予） ▶MC（1ブロック） つりコン対応

今度は海釣りに挑戦だ！

妹の病気を治すために「どんな願いでも叶えてくれる魚（＝海のぬし）」を釣り上げるのが目的のRPGだ。注目の釣りシステムは、「海」になってパワーアップ。例えば前作では2種類だった魚影の数が7種類に増加し、釣りたい魚に目標をしぼってキャスティングできるようになった。またつりコンにも対応しているのでリアルな海釣り気分が味わえるぞ。



◀釣り道具は自由にアレンジできる。獲物に合った釣具を作ろう。

パチスロ　アルゼ王国

SLG

アルゼの最新人気機種を完全移植。
実戦に役立つパチスロSLG。

6/3 ▶アルゼ ▶¥5,800 ▶MC（3ブロック） DS（AC対応）

人気機種をPSで攻略しよう！

ホールで人気稼働中のアルゼの最新パチスロ機を収録したパチスロSLGが登場する。この作品には人気機種の「アレックス」と、4月に稼働し始めたばかりの「ジロキチ」、「エドノネズミ」の計3機種を収録。ホールでの実戦前にたっぷりと試し打ちできるのだ。さらにヘビーユーザー用に「リプレイ外しモード」など、攻略に役立つ機能も充実しているぞ。



◀リプレイ外しモードでは、狙い目を正確に教えてくれるのだ。

ABE '99（エイブ'99）

ACT

超A級難度のACT「エイブ」が帰ってきた！
トリッキーなアクションで仲間を救出せよ！

6月（予） ▶リバーヒルソフト ▶¥6,800（CD2枚組） ▶MC（1ブロック）

ビール工場に仲間を助けに行くのだ！

シュールなストーリーとコミカルなアクションで世界中の注目を集めたACT『エイブ』の第2弾が登場する。今作は「感情」を表すアクションが追加され、言うことを聞かない仲間を怒ったり慰めたりしてコントロールできるようになった。さらに、クイックセーブ機能も搭載。これにより前作がムズかしくてクリアできなかった人も安心してプレイできるぞ。



◀ゲームの最初に、操作の基本を教えてくれる親切設計なのだ。

Perfect Performer THE YELLOW MONKEY

ACT

ザ・イエロー・モンキーのオリジナル楽曲を
使用した、リズムACTの決定版！

7/1 ▶ファンハウス ▶¥5,800（予） ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、MT対応、4P可

イエモンに加入して熱いビートを刻め！

人気バンド、ザ・イエロー・モンキーのメンバーになりきって、ヒット曲を演奏できるACTだ。プレイヤーはヴォーカル、ギター、ベース、ドラムの4つのパートから1つを選択。リズムに合わせて表示されるボタンを、タイミングよく押してクリアしていこう。演奏をCOOLに決めれば、スポットライトなどの派手なエフェクトでライヴを盛り上げてくれるぞ。



◀カッコよく演奏をキメて、スポットライトを浴びよう！

▼Cybernetic EMPIRE・ほか

SLG

ロード オブ モンスターズ

6 10

▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)
AC(DS対応)

頭脳を駆使したエキサイティングな戦いが展開する、戦略性の高いリアルタイムSLG『ロード オブ モンスターズ』。個性的なモンスターたちを従え、最強の召喚師を目指せ!

ゲーム全体の流れは…

ストーリー(ムービー)
↓
Set up
↓
バトル
↓ ●キャプチャー
バトル終了
●魔法入手
●アイテムゲット

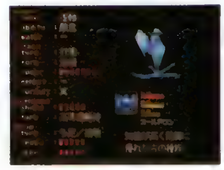
ストーリーシーン後にマップ上で目的地を選択、"Set up"をしてバトル開始。勝利後は再びストーリーに戻ることになる。

発売直前!『ロドモン』のシステムを大紹介

「ロード オブ モンスターズ」は、「滅び」に瀕した世界で、4人のモンスター召喚師が争うリアルタイムSLGだ。今回はゲームのメインとなるバトルシーンのシステムを中心に紹介しよう。「オーダー」の組み方やモンスターの獲得方法など、バトルを制するためには重要な要素ばかりだ。しっかりマスターして、過酷な戦いに勝利しよう!



◀「滅び」を目前にした世界で、重厚な物語が展開する。



▲外見も能力も個性的なモンスターたち。上手く使いこなせ。

Set upを制するものがバトルを制するのだ!



"Set up"は戦闘前の準備のことで、戦闘で使用するモンスターや魔法などの組み合わせを決定する。この組み合わせを「オーダー」といい、有効な「オーダー」を組むことが勝利への秘訣となる。"Set up"は、戦闘を左右する重要な要素なのだ。



◀"Set up"時にはモンスターの特徴や魔法の効果、戦場の地形など、多くの情報を参照できる。それらの情報をもとに、効率的な「オーダー」を組んで戦おう。

Set upの3要素



召喚魔法 モンスターを戦場に呼び出す魔法。最大8個までしか「オーダー」に組み込むことができない。また主人公との属性が異なると召喚に必要なMPが増加する。



補助魔法 攻撃力を高めたり、ある属性の攻撃を無効化するなど、一時的にさまざまな効果をモンスターに与える魔法。戦闘に勝利すると新たな魔法を入手できる。



アイテム 魔力を秘めた道具で、所持しているだけで効果を発揮する。特定のモンスターを召喚しやすくしたり、移動力や防御力を上げるものなど、効果はさまざま。

やっぱり「オーダー」がカギ!

「オーダー」は、召喚魔法8個を含む最高12個までの魔法とアイテムの組み合わせで構成する。狭い地形では体の大きなモンスターが活躍できないように、どんなに強力な魔法でも、戦場で有効に活用できなければ意味がない。地形や戦う相手の系統などをふまえ、それらに有効な「オーダー」を組むことが大事だ。



◀地形を有利に活用できるモンスターを組み込もう。



▲戦闘をサポートする魔法が戦局のカギを握ることもある。

召喚魔法は奥が深いぞ

召喚魔法は4つの系統に分かれており、特殊能力や制御しやすさなどがそれぞれ異なる。また召喚魔法は敵モンスターを「キャプチャー」することでしか増やすことはできない。特定の敵や地形に対して強いモンスターを召喚するなど、状況に合わせた戦略をとることが大事なのだ。



◀キャプチャーで敵を大量に捕獲すれば一気に戦力増大だ。

▶キャプチャーで捕獲すれば異系統のモンスターも召喚できる。

キャプチャー 強力モンスターをゲットしよう!

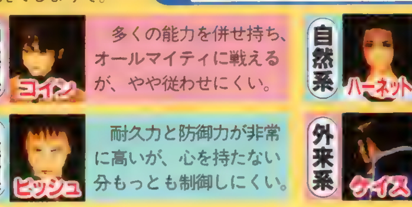
倒した敵モンスターは、魔法で捕獲することによって自分の召喚魔法に加える(キャプチャー)ことができる。倒した敵は60秒以内に捕獲しないと消えてしまうぞ。

キャプチャーの流れ

敵がモンスターを召喚 → バトルで倒す → モンスター死亡 → 60秒以内にキャプチャー → 新モンスターゲット

4つの系統 系統の属性に注目

4人の主要な召喚師と、系統ごとのモンスターの特徴を紹介するぞ。オーダー作りに役立てよう。



神族系 (コイン) 多くの能力を併せ持ち、オールマイティに戦えるが、やや従わせにくい。

自然系 (ハーネット) ほかの系統に比べて力などの能力は劣るが、命令には従わせやすい。

人造系 (ヒッシュ) 耐久力と防御力が非常に高いが、心を持たない分もっとも制御しにくい。

外来系 (ケイス) 多くの特殊能力を持つが、HPはあまり多くはなく、制御も難しい。

AVG

聖少女艦隊バージンフリート

ACTも楽しめちゃうお得なAVG登場!!
世界の平和を守るために戦い抜くのだ!

7月(予)　▶コナミ　▶¥5,800
▶MC(2ブロック) DS(AC非対応)

12人の乙女たちを勝利に導け!

レッドカンパニーとコナミが贈る話題のAVG『バージンフリート』がPSで登場!! 昭和初期の雰囲気が漂う独特の舞台の中、12人の乙女たちが世界の平和を守るために戦うぞ。ゲームは会話中心のAVGパートをメインに進行し、使用キャラや選択肢によってストーリーが分岐するマルチシナリオ仕立て。その途中には楽しいイベントやミニゲームがたくさん盛り込まれているのだ。発売延期となってしまい、心待ちにしていたファンは残念かと思うが、いましばらくの辛抱だ。



▲さまざまな試練をクリアし、"戦略王"と名乗る男の野望を阻止することが彼女たちの使命。



▲乙女だけの部隊「バージンフリート」が物語の主役。プレイヤーはその中から出撃メンバーを選び、ゲームを進めることになる。



◀ポリゴンで構成された3Dフィールドを舞台に物語が展開していくぞ。キャラの細かい動きにも注目だ。



▶ミニゲームの種類も豊富! ストーリーの各所で挿入されるぞ。また、この結果によってもストーリー展開が分岐する。

ACT

ちっぽけラルフの大冒険

簡単な操作と、バラエティに富んだアクション。これぞ2DACTの決定版だ!

6/3　▶NEW　▶¥4,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

遊びごたえ満点の正統派ACT!



▲物語の舞台は魔族が徘徊するファンタジー世界。ラルフは魔法によって子どもの姿に変えられてしまう。

このゲームは2D横スクロール型の本格派ACT。砂漠や氷山など、変化に富んだ全8ステージが用意されている。各ステージには多彩なトラップが仕掛けられ、次々と敵が襲いかかってくるぞ。プレイヤーは主人公のラルフを操り、これらの難関を突破して先へ進むのだ! 各ステージの最後には個性的なボスキャラが待ち受けており、いずれもひと筋縄ではいかない強敵ばかり。なお、現在全国のゲームショップで体験版ソフトが配布されているのでお見逃しなく!



◀ステージの途中には隠されたルートも…。こんな発見もこのゲームの醍醐味なのだ。



▶スピーディな展開と爽快感抜群のアクションが魅力。操作も簡単で、初心者でも気軽に楽しめるぞ。



▲特定のボス戦では格闘ACTばりのバトルが展開!! 魔法で子どもになってしまったラルフも元の姿を取り戻し、敵に立ち向かう。

AVG

アトランティス ～ザ・ロスト・テイルズ～

構想3年、制作費5億、プレイ時間100時間以上の超大作シネマティックAVG登場!

6月(予)　▶ヒューマン　▶¥4,800
▶MC(1ブロック)

アトランティスの謎を解き明かせ!

伝説の大陸アトランティスを舞台に、主人公セスが誘拐された女王を救うべく冒険を繰り広げるAVG。ゲームはバラエティに富んだ75ステージで構成され、上下左右360度のパノラマ視点は臨場感抜群だ。また、画面をクリックしてアイテムやアイコンを選ぶだけの「ポイントクリックシステム」の採用により、誰でも気軽にプレイできるぞ。



◀会話もアイコンを選ぶだけ。謎解きに集中できるぞ。

ACT

とんでもクライシス!

棚祭家を襲う、理不尽な数々のアクシデント。君はこのノリについてこられるか!?

6/24　▶徳間書店　▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

ごく普通の一家のとんでもない帰宅物語

このゲームでは、プレイヤーは棚祭家の4人を操作し、制限時間内に数々のゲームをクリアして彼らを無事に帰宅させなければならない。用意されているゲームの内容は、超高層ビルの旗ポールの上でバランスを取るなどユニークなものばかり。また、どのゲームも✚キーとボタン1つのみと操作方法がシンプルなので、複雑なACTが苦手な人も安心だ。



◀ただ帰宅するだけなのに、なぜこんな展開に? ピンチの連続!

ACT

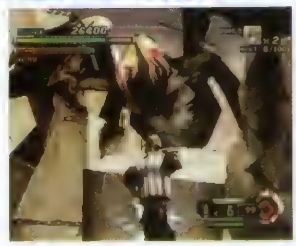
Gungage (ガンゲージ)

360度にスクロールするフィールドを舞台に敵を撃ちまくる、壮快ACT堂々登場!!

6/3(予)　▶コナミ　▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

帝国軍と魔獣、2つの敵に立ち向かえ!

4人の戦士を操り、全9ステージを戦い抜くこのゲーム。最初は4人の戦士のうち1人しか使えず、特定の条件を満たせば残りのキャラも使えるようになるのだ。また、キャラクターごとにステージの登場順やコースも変わってくるぞ。さらに、それぞれの武器の照準にはオートロック機能があるので、敵を見失いにくいのも特徴の1つになっている。



◀各ステージの最後には、巨大なボスとの対決が待っているぞ!

TBL

ぱーむたうん

都市生活をよりエンジョイしたプレイヤーが勝ちという、新感覚のボードゲームだ!

7月(予)　▶毎日コミュニケーションズ　▶¥4,800(予)
▶MC(1ブロック) MT、4P同時可

豊かな生活を送ってパーミィを集めよう

魔法の街「ぱーむたうん」で楽しい生活を送り、豊かさの象徴であるパーミィを集めることがこのゲームの目的だ。システムは基本的にスゴロクと同じで、さまざまなイベントをこなしつつ、最終的にパーミィを一番多く集めたプレイヤーが勝ちとなる。イベントは買い物のほか、ギャンブルやレジャーなど数多く用意されているぞ。4人同時プレイ可能。



◀魔法少女パーミアンが、ゲームの進行をサポートしてくれるのだ。

RPG

プルムイ プルムイ

かわいい生き物「ムイ」がお菓子を食べていろいろなものに変身するファンシーなRPG！

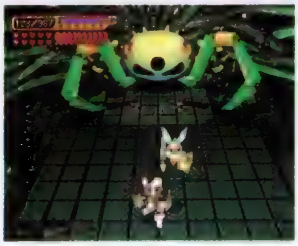
7|15 ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶¥3,000 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS

おいしいお菓子で変身だ！

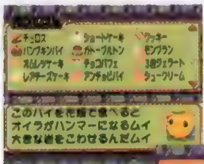
空から降ってきた謎多き少女マドカが、お菓子を食べると変身する万能変身生命体・ムイとともに大冒険を繰り広げる！ 連れ去られたムイの妹・ポプリを取り戻すため、敵を倒しトラップをかわしてダンジョンをクリアしていこう。そのためには、農作物を育てたり、食材を集めたりして「おいしいもの」を作り、状況にあわせてムイに食べさせなければならない。食材の組み合わせや、食べたものによって変身パターンが異なるなど、いろいろ試せる自由度が魅力なのだ！



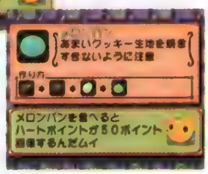
▲「パワー・メダル」を使えばムイと合体変身できるほか、召喚呪文が使えるようになるぞ！



▲マドカとムイの行く手には、さまざまな敵が立ちはだかる。変身を効果的に使って切り抜けていこう！



◀「レシピ」があれば食材と調理方法がわかる。それ以外にも、自由に食材を組み合わせても新しい食べ物が作れるぞ。



▶おいしいお菓子は、おいしい食材から。農作物をしっかりと採取しておかないと、必要なお菓子が作れないなんてことも。

PZG

SuperLite 1500シリーズVol.1 数独

さまざまなソフトが1500円で楽しめる「SuperLite 1500」シリーズが登場！

5|27 ▶サクセス ▶¥1,500 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

これだけ遊べて1500円!?

1500円というお手頃価格で楽しめる「数独」。これは縦横9列のパネルに、すでに表示されている数字を手がかりにして1から9までの数字を入れていくPZGだ。同じ列には同じ数を入れられないなど、独特のルールで楽しめる。また、このシリーズには、縦横に言葉を入れていく「ナンクロ」などのタイトルがリリースされる予定だぞ。



◀シンプルながらも奥の深いパズルが楽しめるぞ。

TBL

ちびキャラゲーム銀河英雄伝説

銀河の英雄たちがキュートに変身。誰にでも楽しめるゲームで宇宙の覇権を争え！

5|27 ▶徳間書店 ▶¥5,800(CD2枚組) ▶MC(1ブロック)

「銀英伝」がかわいくなって新登場！

大ベストセラー「銀河英雄伝説」がTBLになった。収録されているモードは神経衰弱やビリヤードで英雄たちと戦う「GO！ GO！ カジノ」編と、クイズを解きながらプレイヤーが英雄を目指していく「Let's すごろく」編の2種類。登場するキャラはすべてちびキャラで、OVA版と同じ声優がCVを担当してるぞ。SLGが苦手でもOKだ！

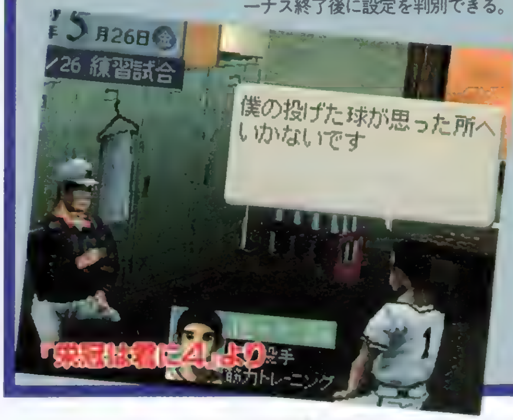


◀キャラがしゃべった順番を答える「声当てゲーム」なんかもあるぞ。

新作ソフトニュース NEWS

球児たちの熱い戦いが帰ってくる！

高校野球の監督となって、チームを指揮するSLG「栄冠は君に4」が登場。好評を博した奥の深いゲーム展開は健在で、選手の動きをリアルに再現するモーションキャプチャー技術も導入された。「デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタSPRING」は、有名画家ヒロ・ヤマガタ氏の作品を収録したデジタル画集。雅楽師・東儀秀樹氏の楽曲をBGMに、膨大な作品群を閲覧できる。「NBAパワーダンカーズ4」は、NBAの最新データを採用したSPG。シーズンを丸ごと楽しめるモードや、トーナメントなどで遊べる。「パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイド Volume4」は、人気機種を多数収録した実機シミュレータ。ポケステにも対応しており、「判別KING」をダウンロードすればビッグボーナス終了後に設定を判別できる。



デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタSPRING ほか

▶夏予定 ▶ETC ▶イマジニア ▶¥3,980



◀ヒロ・ヤマガタのデジタル画集。春夏秋冬の季節をテーマにした、4枚のソフトが同時発売されるぞ。

NBAパワーダンカーズ4

▶6|3(予) ▶SPG ▶コナミ ▶¥5,800(予)



◀新たにサブゲームとして「ダンクコンテスト」や「3ポイントコンテスト」が追加されているぞ。

栄冠は君に4

▶8|5 ▶SLG ▶アートディンク ▶¥5,800



◀すさまじい才能の持ち主「スーパー球児」が登場することも。自分の母校で活躍させよう！

パチスロ完全攻略

▶6|24 ▶SLG ▶日本シスコン ▶¥6,800(予)



◀アルゼ社製の人気機種「B-MAX」「レインボークエスト」「ウルフエムX」など、5種類を搭載している。

時空を超えて竜と旅するRPG



航時竜を操る祖父の元を旅立った少年クリフは、ウェルス養竜場で幸せな日々を過ごしていた。しかし東の国の襲撃により、クリフは養竜場や育ての親を失うことに。仇を討つため、東の大国と西の大国との戦いに参加した彼は、20年後の世界へ航時竜とともに飛ばされる。それは狂いつつある歴史を正すという彼の宿命でもあったのだ…。

THE MYSTIC DRAGOONS

ミスティックドラグーン



クリフ・クーリガン

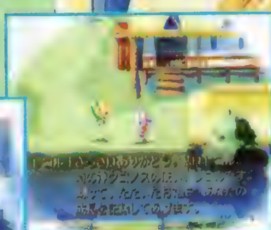
NEXT WAVE

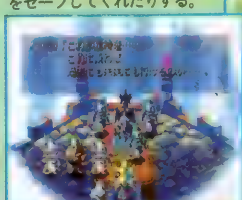
PSの次を見すえる先取り(?)ページ

マニアも初心者も満足させる『ミスティックドラグーン』の奥深さを紹介

「ミスティックドラグーン」には、独自の戦闘システムだけでなく、ヘルプ機能やオプションの充実、ユーザー同士でのアイテム交換システムなど、ゲームクリア以外の魅力も豊富に用意されていて、初心者からマニアまで楽しむことができるぞ!

▶幼い頃に助けたチャーミングな妖精レコルは、当面の目的を教えてくれたり、データをセーブしてくれたりする。





◀記憶を持つ水を媒介にし、時を渡ることのできる竜が航時竜だ。



バド・ストローイ

戦略が命!! のバトルシステム

このゲームではプレイヤー、モンスターともに、戦闘時ならばいつでも攻撃できる「フリーターンシグナルバトル」システムを採用している。各キャラクターの命中率や回避率は、名前の上にあるシグナル（宝石のようなマーク）の色により変化する。これを参考に攻撃する順番を決めるのだ。



◀シグナルの色は時間の経過などによって変化していく。

メモリーカードでアイテムを交換!!

ゲーム中のブラックマーケットでは、メモリーカードを使用することでアイテムをユーザー同士で交換できるのだ！　交換レートは店主が決めてくれる。



◀登場するアイテムは300以上ある。キミはいくつ集められるかな?

今回のネクストは？

時を超える能力を持つ竜と、竜の気持ちを理解する少年が狂った歴史を正すため、戦いの旅に出るRPG『ミスティックドラグーン』。奥深いシステムだけでなく、神村幸子氏デザインの魅力的なキャラクターたちも要チェックなのだ！

ミスティックドラグーン ■6月17日発売 ■RPG ■エクシング・エンタテイメント■¥5,800


PlayStation
…夢じゃないよ、いさお。
70's Robot Anime
GEPPY-X
5月27日ぐらい発売
合体ロボットドラマティックシューティング 4枚組CD-ROM 発売予定価格6,800円(税抜)
GEPPY-X
CONTINUE
GAME START
OPTION
EXTRA MODE
対応
アナログコントローラ対応（振動のみ）
＊予約した人だけのスペシャルプレゼント＊
いまゲッP-Xを予約すると、オリジナルCD
「GPX DRAMA CD」がもらえるぞ！
「ゲッP-X」オリジナルベストアルバム
好評発売中
発売元：東芝EMI 価格：¥2,5
げっP-Xのうた
キミのケータイの着信音に、ゲッP-Xのテーマは
いかがっすか〜いかがっしょ！
簡単操作ワンポイントレッスン（DoCoMo P207の入力例）
1.「メニュー」「8」「3」「3」を押す。
2. 画面右下に「トウロク」を表示している状態で「メニュー」を押す。
3. ここで、ゲッP-Xのテーマを入力！（右記参照）
4.「▲」または「▼」で曲のテンポを設定する（♪=144）。
0 ＊×4 7 ＊×2 1 ＊×2 2 ＊ 3 ＊ 4×2 ＊×4 0 4×2 ＊ ▶ 4×2 ＊ 3
0 ＊ 3 ＊ 1×2 ＊ 6×3 7×2 ＊×3 0 ＊×4 7×2 ＊ 1×2 ＊ 2 ＊ 3 ＊ 4×2 ＊×4
0 4×2 ＊ ▶ 4×2 ＊ 3 0 ＊ 3 ＊ ▶ 2 ＊ 6 4×2 ＊×3 0 ＊×4
注：1. この着信音入力パターンは、たまたまDoCoMoのP207を参照にしています。他メーカまたは他機種をご利用の方は、記載の音符を見ながらガンバッテ入力してね。2. 無断の転載・転記は禁止だよ。
aroma
株式会社アローマ
〒591-8002 大阪府堺市北花田町 2-219
TEL0722-50-6516
http://www.jin.ne.jp/yumedia/



PlayStation
極めよ、奥義。
拓(ひら)けよ、旅の道。
みんなで闘うか、育てて闘うか
7/15
発売予定
Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト
対戦も、格闘もできる、
異色のRPG登場!
君を待っている!!
4人対戦可能!!
ラジオドラマ ON AIR中!!
「～電撃大賞～ Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00～26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00～25:30
電撃攻略王
「Lord of Fist 公式攻略ガイド」
7月15日発売予定　予価:本体950円+税
ドラマCD
「Lord of Fist～拳王伝～」
8月4日発売予定　¥2,800(税抜)
サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
7月16日発売予定　¥1,800(税抜)
複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800(税別) ● デュアルショック対応／マルチタップ対応
「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう!
「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる! 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!
©1999 Polygon Magic／Media Works Inc. "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート●TEL052-773-7083 URL●http://www.mediaworks.co.jp/


PlayStation
ARUZE CORP.
『気がつくと、そこはアルゼ王国だった…』
パチスロ
アルゼ王国
SLOTMACHINE SIMULATOR
■フリープレイモード画面
■データ分析モード画面
CGの楽園「アルゼ王国」から生まれた、これが"本物"のパチスロ実戦シミュレーターだ!
実機のプログラムを「解析」ではなく、なんと「完全移植」!さらに実機の質感・挙動さえも追求!サウンドは実機のサウンドの他に「オリジナルBGM」を収録!「フリープレイモード」・「リプレイ外しモード」・「データ分析モード」など、攻略にも完全対応!初心者も考慮し、全てのモードで遊び方を解りやすく解説!実機を凌駕したパチスロシミュレーター堂々完成!!
「アレックス」
「ジロキチ」
「エドノネズミ」
プレイステーション専用ソフト
1999年6月3日(木)発売予定
価格5,800円(税別)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
FamilyMart
アルゼ株式会社
〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
http://www.aruze.com

PlayStation

Little Lovers™
SHE SO GAME
KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays
It will be forever, when I fall in love with you.
リトルラバーズ シーソーゲーム



●EPISODE I 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE II 桜井ゆきえ「夏草の誘い」
●EPISODE III 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE IV 冬月あや「失くした1/2」
●EPISODE V 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE VI 日向さゆり「四月の風」

アドベンチャーゲーム6本分の重厚なシナリオと、ボードゲームの軽妙な駆け引きをあわせ持つ
それが新しい風「高校生活テーブルトークRPG」なのです。

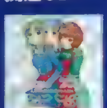
高校生活テーブルトークRPG

リトルラバーズ シーソーゲーム

7月15日発売予定/予価6,800円(税別)/CD-ROM2枚組

イラストレーション:近永早苗

関連CD



●オープニングテーマ
「こんなに君はあったかいんだね」
定価:1,155円(税込)
歌:LITTLE WINGS
吉田古奈美(日向さゆり)/菅原祥子(冬月あや)/笹本優子(松浦くるみ)
作詞:まつざきゆうこ/作曲:浅見昂生/編曲:棚橋信仁



●エンディングテーマ
「忘れない季節 ~DREAMIN' TOMORROW~」
定価:1,155円(税込)
歌:高橋美佳子(日向ゆき)
作詞・作曲:沢田聖子/編曲:棚橋信仁

●12cmピクチャーCD全6点
「Little Love Letters」 定価:各1,575円(税込)
冬月あや(菅原祥子)/神藤ゆりか(矢島晶子)/桜井ゆきえ(川澄綾子)
松浦くるみ(笹本優子)/荻原なな(小西寛子)/日向さゆり(吉田古奈美)

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社

Windows版

「リトルラバーズ セカンド~ゆい~」8,800円(税別)(for Windows95/98)

「リトルラバーズ」プログラムCD:8,800円(税別)(for Windows95)
キャラクターCD(くるみ・さゆり・あや)各2,500円(税別)
「リトルラバーズ プライベートパック」(くるみ・さゆり・あや) 各3,800円(税別)

「リトルラバーズ イラスト集」2,200円(税別)



NTT出版株式会社 〒153-8928東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F TEL:03-5434-1010 ●リトルラバーズシーソーゲームホームページ http://www.nttpub.co.jp/LL/ ●リトルラバーズ公式ホームページ http://www.nikkeivi.co.jp/LL/





SuperLite 1500 シリーズ新登場！

気軽（Lite）に買って、思いっきり（Super）楽しめる1,500円ソフトとして、
ボードゲーム、アクション、シューティング、パズル、恋愛シミュレーション、ロールプレイング、占い等々、
あらゆるジャンルをラインアップした文庫本感覚のシリーズです。

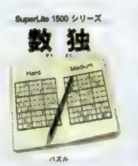
あらゆるジャンルのソフトが1,500円!!

5月27日 第1弾 発売!!



数　独

1～9の数字を重複しないようにマス目に入れていく、簡単だけど奥の深い数字パズルの決定版。
初心者から上級者までたっぷり楽しめる、全200問！
初めての人でも安心の、ていねいな解説モード付き。

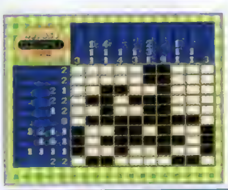




ナンクロ

同じ数字には同じ文字が入ることを手がかりに単語を作り上げていく、簡単だけど奥の深い大人気のナンバークロスワード。
初心者から上級者までたっぷり楽しめる、全200問！
初めての人でも安心の、ていねいな解説モード付き。



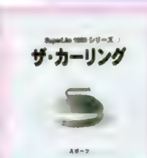


おえかきパズル

ヒント数字を手がかりにマス目を塗りつぶして絵を完成させる、簡単だけど奥の深い大人気のパズルゲーム。
初心者から上級者までたっぷり楽しめる、史上最多の全500問！
初めての人でも安心の、ていねいな解説モード付き。

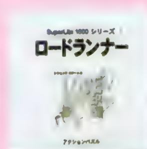


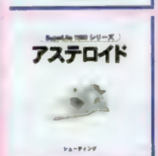
1999年6月以降発売のタイトル



ザ・カーリング
－スポーツ－

ロードランナー
レジェンドリターンズ
－アクションパズル－

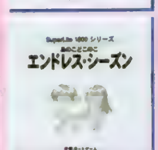




アステロイド
－シューティング－

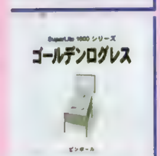
テナントウォーズα
－ボードゲーム－

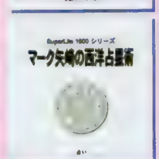




あのこどこのこ
エンドレス・シーズン
－恋愛ボードゲーム－

ゴールデンログレス
－ピンボール－





マーク矢崎の
西洋占星術
－占い－

SUCCESS 〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
株式会社サクセス ホームページ http://www.success-corp.co.jp/


渾身書き下ろし
ノベル＆イラスト
衝撃の天野聡子外伝
いまベールを剥ぐ
全原画 未使用原画
全グラフィック
完全収録
久遠の絆
公式原画＆設定集
Love & Death
5月28日発売予定
A4判 ￥1900（税別）
協力/FOG 発行/HEADROOM
お近くの書店でお求め下さい
IN STORES NOW
久遠の絆
F·O·G ￥5800（税別）
©1998 FOG
PlayStation


VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
ゲームクリエイターになるなら——
make a challenge!!
make a challenge!!
何か答えが見つかるかもしれない。
make a challenge!!
2000年度募集コース
ゲームデザインコース［2年制］
ゲームサウンドコース［2年制］
ゲームライターコース［1年制］
ゲームプロデュースコース［4年制］
ゲームグラフィックコース［2年制］
コミックコース［2年制］NEW!!
ゲームプログラムコース［2年制］
声優コース［1年制］NEW!!
イベントスケジュール
必ず、事前にお電話もしくはおハガキでご予約して下さい。（イベント参加費無料）
1. 学校説明会　個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　毎週 金・土・月——10:00～・13:00～・16:00～
2. 総合説明会＆一日体験入学　現役クリエイターの当学院講師が解説します。　6/13(日)——10:00～17:00（途中、昼食時間を設けます。）
3. 模擬試験　一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。　6/20(日)——13:00～17:00
4. 地区ガイダンス　宇都宮 6/6(日)・静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)・新潟 7/4(日)・博多 7/18(日)・札幌 7/20(火)・盛岡 7/24(土)・仙台 7/25(日)・広島 7/28(水)
バンタン電脳情報学院の内容全てをこの紙面上でお伝えできるとは考えていません。もし、当学院に興味をお持ちになったのなら、是非学校案内書をご覧になってください。
そこには多くの、講師、在校生、OB達のコメントが有ります。それを読んで頂ければ、当学院のイメージがお分かりになるはずです。
CHECK! CHECK! CHECK!
ゲーム業界誌「NEXT GC」
ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている君に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT GC」をもれなくプレゼント!!
プレゼント!
GC
バンタン電脳情報学院
案内書・NEXT GCのご請求、説明会のご予約は今すぐこちら!
お問合わせフリーダイヤル
0120-51-0505


電撃コミックス
アニメ満載♥
この感動をコミックで楽しんじゃおう!!
最新刊 5/27発売!
原作スタッフで贈る公式コミック! スチャラカファンタジー最新刊!!
TVアニメ放映中!
テレビ東京・テレビ北海道・テレビ愛知
テレビ大阪・テレビせとうち・TXN九州
ゴクドーくん漫遊記②
原案/中村うさぎ 作画/桐嶋たける 定価：本体550円+税
好評発売中! 電撃文庫 ゴクドーくん漫遊記 外伝①～⑦
あかり、マルチ、浩之、葵に琴音…新しい仲間もぞくぞく登場の最新刊。
電撃G's文庫も発売中!
TV&CSアニメ放映中!
テレビ北海道・新潟放送・テレビ神奈川・テレビ埼玉
千葉テレビ・静岡放送・テレビ愛知・サンテレビ・KBS京都
広島ホームテレビ・TXN九州・キッズステーション
ToHeart トゥハート②
高雄右京 定価：本体550円+税
あなたに届け、せつない気持ち……。
センチメンタルジャーニー
コミックアンソロジー第二集 カバーイラスト/平山まどか
定価：本体680円+税
データコレクション⑨
機動戦士ガンダム 一年戦争外伝2
定価：本体880円+税
聞こえぬ叫びに耳を傾け、見えない拳を見つめよう
2人の巨匠が贈る、20世紀への鎮魂歌
原作 大塚英志
作画 衣谷遊
大反響により、堂々新連載!!
リヴァイアサン
特別付録 魔装機神サイバスター 綴じ込みポスター 話題のロボットアニメが早くもコミック化決定! ガオ!8月号(6/26発売)より連載開始!!
大人気連載陣 エルフを狩るモノたち/EAT-MAN/臣士魔法劇場/銀河戦国群雄伝ライ/HAUNTEDじゃんくしょん/DARK EDGE/魔狼王烈風伝/ABC/ア・リトル・ドラゴン/いただきっ春平!!/平成イリュージョン ほか
電撃コミック ガオ! 7月号
5月27日(木)発売 特別定価460円(税込)
©AQUAPLUS ©マーカス/サンライズ・バンプレスト・三菱商事 ©創通エージェンシー・サンライズ
※コミックスの定価は本体価格に消費税が別に加算されます
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03·3238·8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-5DPS
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎（　　）　-

フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

資料請求&イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

個別学校説明会 毎週 金・土・月 第一回 10:00〜 第二回 13:00〜 第三回 16:00〜

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　　月　　日 第　　回

総合説明会&一日体験入学 6/13(日) 10:00→17:00

現役クリエイターである当学院講師が業界の動向について解説します。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。

参加します YES

模擬試験 6/20(日) 13:00→17:00

一般入学対応の模擬試験です。腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。

参加します YES

地区ガイダンス [6・7月開催地区] 宇都宮 6/6(日)・静岡 6/20(日)・名古屋 6/27(日)・新潟 7/4(日)
博多 7/18(日)・札幌 7/20(火)・盛岡 7/24(土)・仙台 7/25(日)・広島 7/28(水)　　　　希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース		
1年制	ゲームライターコース	
1年制	声優コース	
2年制	ゲームデザインコース	
2年制	ゲームグラフィックコース	
2年制	ゲームプログラムコース	
2年制	ゲームサウンドコース	
2年制	コミックコース	
4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住所	〒　　　☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳 男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　　学年　　年 在学中・中退・卒業



ついにできたを。
koei
楽しさ無限に広がる、コーエーワールド。
Racing Action
リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション。
●「WinningPost3」「WinningPost3 プログラム98」の生産馬パスワードが使用可能!
●武豊、岡部幸雄など28人の有名騎手が実名で登場。実在の騎手との熱い闘い!
●地方3場・海外8場を再現!アップダウンや天候による変化まで忠実に再現!
●名馬・現役馬が実名登場。スタミナ・気性・脚質などをリアルに再現!
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
価格 6,800円
キャラクターデザイン
© かどた ひろし
対応
Role Playing Simulation
楽しみきれない新趣向満載。今こそ魅惑の奇想世界へ!
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版
封神演義
ほうしんえんぎ
豪華3大付録
●キャラクターしおり(10人分)
●ミニカレンダー
●メモリーカード・シール
メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士
PocketStation に対応
対応
Produced by 福気 Fu-Qi
価格 6,800円
「心ゆくまで」のプレイに応える完成度!
●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット!
●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加!
●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき!
●ファン必見の原画資料集モード収録!
●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演!
声の出演 伊藤 健太郎 丹下 桜 置鮎 龍太郎 安達 忍 増谷 康紀 岸野 幸正 ほか
歴史シミュレーションの枠が破格のパワーアップ
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 将星録 with パワーアップキット
新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場!
CD
菅野よう子による名作のリマスター復刻を含む怒涛の2枚組!
信長の野望 究極音盤
烈風伝・将星録(山下康介)/覇王伝・武将風雲録(菅野よう子)
●価格:3,200円 税込, KECH-1147/8
価格9,800円
対応
▼歴史ロマンから麻雀エンターテインメントまで、いつでも話題の定番ゲームソフト
世界戦略が可能なSLG!
コーエー歴史3部作、至高の到達点
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV
●価格 7,800円
恋と冒険のロールプレイングゲーム!
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)
●価格 6,800円
恋と冒険のロールプレイングゲーム!
たのしい麻雀
●価格 3,900円
この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。
企画・開発:株式会社シャノアール
発売:株式会社コーエー
the Best ▼プレイステーションザベスト
三國無双 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,000円
Winning Post 3 2,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円
三國志V 3,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
信長の野望 天翔記 3,800円 ▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
信長の野望 覇王伝 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,200円
太閤立志伝II 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
Winning Post 2プログラム'96 2,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
三國志IV 3,800円 ▲ハイパーガイドブック 1,400円
KOEI The Best ¥2,800 ▼KOEI The Best 価格 各 2,800円
三國志 孔明伝 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
エアーマネジメント ※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです。
大航海時代II ▲ハイパーガイドブック 1,165円
アンジェリークSpecial ▲スウィートガイド 1,165円
水滸伝・天命の誓い ▲ハイパーガイドブック 1,165円
ソウルマスター ▲ハイパーガイドブック 1,200円
七つの秘館 ▲オフィシャルガイド 1,748円
三國志 英傑伝 ▲ハイパーガイドブック 1,165円
提督の決断II ▲ハイパーガイドブック 1,165円
KOEI The Best ¥3,800 ▼KOEI The Best 価格 3,800円
提督の決断III ▲ハイパーガイドブック 1,165円
コーエー定番シリーズ ¥1,980 ▼コーエー定番シリーズ 価格 各 1,980円
信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■CDの販売はポリグラム株式会社です。
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



東京魔人学園退魔陣詩篇～桜月夜

メッセージ&ボーカルCD発売決定!!
7月31日発売 MACM-1051
2,940円（税込）初回特典：学生証（封入）

「東京魔人学園退魔陣」のエンディングテーマ「涙」、各挿入歌を収録！
さらにラジオで放送された、「あなたへ宛てた十行の手紙」等のキャラクターメッセージを収録したファン待望のスペシャルディスクです!!

「東京魔人学園退魔陣詩篇～桜月夜」は、通信販売でもお求めになれます。

通販特別限定特典：CD4枚収納用組み立てBOX（紙製）

CD4枚収納用組み立てBOXは、全国のアニメイトで「詩篇～桜月夜」を予約購入した場合も付きます。

申込方法

郵便局の窓口で、郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金を添えて下さい。
①口座番号：００１８０－１－７３６２６　②加入者名：書籍通販係
③金額：（ＣＤの税込価格2,940円＋送料６００円）×申込み枚数
（＊「詩篇～桜月夜」と「ドラマCD退魔陣」の同時申込可能です。）
④通信欄：お申込商品名・枚数・ご覧になった雑誌名をご記入下さい。
（例：詩篇～桜月夜・１枚・電撃プレイステーション）
⑤払込人住所氏名：お客様のお名前、ご住所、お電話番号
通販申込締切日：99年６月１５日　当日振込有効

＊ドラマCD東京魔人学園退魔陣全参巻も常時通信販売を受け付けておりますが、初回特典・通販特別限定特典は付きません。商品の在庫状況によりお手元に届くまで多少お時間がかかります。在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい。また「詩篇～桜月夜」は、通販申込締切日以降のお申込も受け付けますが、初回特典と通販特別限定特典は付きません。締切日以降のお申込の場合は、商品の在庫状況によりお手元に届くまで多少お時間がかかります。在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい。
＊不明な点がございましたらお問合せ下さい。
お問い合わせ：書籍通販係 03-3973-3332(土日・祝日を除く10:00～17:00)

ドラマCD東京魔人学園退魔陣全参巻

各巻2,940円（税込）
第壱巻：好評発売中 MACM-1037
第弐巻：5月29日発売 MACM-1038
第参巻：6月26日発売 MACM-1039
初回特典：学生証（各巻封入・内容は各巻で異なります）

ラジオ「東京魔人学園」

ＴＢＳラジオ毎週土曜25:30～25:45
パーソナリティ：加瀬康之・田村ゆかり　ラジオドラマもＯＮ ＡＩＲ

東京魔人學園剣風帖&朧綺譚画集
東京魔人學園浮世絵巻

陽之巻 ゲームやグッズなどに描き下ろされたイラストを収録した画集

刊行 6月下旬（予定） 税抜価格 2400円 通販価格 3000円（税&送込）
通販締切 6月10日（消印有効） 通販特典 ポストカード

陰之巻 ゲーム画面でしか見られないイラストを収録した特別版画集

限定通販
刊行 8月下旬（予定） 通販価格 3000円（税&送込）
通販締切 7月末日（消印有効）



MOVIC GAME BOOK

ノヴェル［各900円・通販価格1210円］

サムライスピリッツ 魔城降臨天草忍び変
ザキングオブファイターズ 京と庵炎を統べるもの

コミック［各900円・通販価格1210円］

ソウルハッカーズ 魂よ叫べ!ソウルハッカーズ
スーパーロボット大戦 スパロボコミックX
スパロボコミックZ
サイキックフォース すごいぞ!サイキッカー

画集［各2520円・通販価格2900円］

ザ キング オブ ファイターズ94～97
FIGHTERS★♠
大河原邦男画集①
GUNDAM ART WORKS♥
大河原邦男画集②
VOTOMS ART WORKS♥
石川賢画集①
闘神（ゲッターロボシリーズ）♥♠
★:2310円(通販価格2650円)・♥:初版封入特典付・♠:通販追加特典付





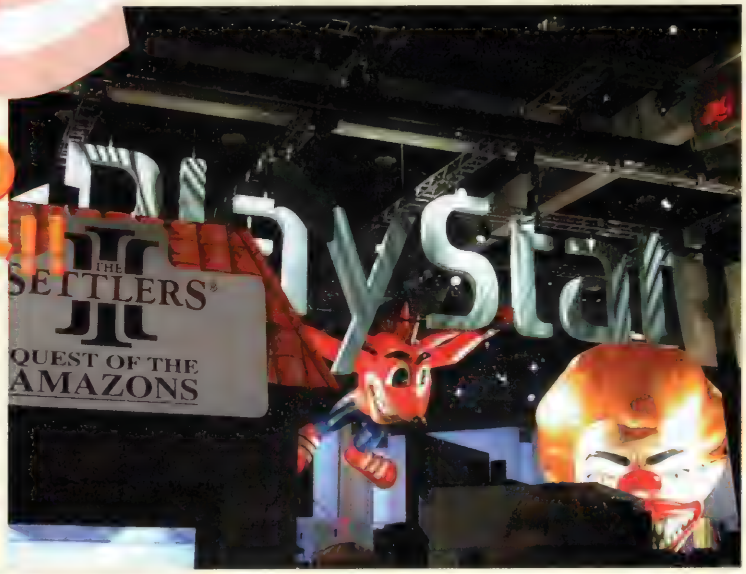
通販方法 郵便振替・口座番号 00130-8-717856・口座名義 いーず・金額 上記の通販価格・通信欄 御希望の書籍名と数・払込人住所氏名 御客様の郵便番号 住所 氏名 電話番号

株式会社ムービック 東京都板橋区弥生町77-3・〒173-8558・TEL03-3972-1992 FAX03-3972-1235

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 ロサンゼルスレポート

任天堂＋IBMによる衝撃の発表で幕を開けた、E3'99 L.A.。さて、PS陣営は、どんなラインナップで対抗したのだろうか？　会場で目にした注目作をレポートしよう。



世界最大のゲームの祭典を最速レポート!!

5月13日から15日まで、カリフォルニア州ロサンゼルスで開催された、世界最大のエレクトロニクスエンターテイメント展示会、E3。今回最大のニュースは、SCEIの次世代PS……といきたいところだが、いきなりの先制パンチ！　任天堂とIBM（アメリカ本社）が、任天堂の次世代機（コードネームはドルフィン。発売はアメリカで来年秋）開発で協力するという衝撃的なニュースが、E3前日に開かれた任天堂のカンファレンスで発表された。次世代PSとの直接対決は必至なだけに、内外を問わず業界中が騒然となった。

Check! 期待を集める注目タイトル

それでは、会場で見かけた注目作をピックアップしていこう。すべてをお伝えできないのが残念なくらい多くの日本未発表タイトルが展示されていたのだ。プレイできたものも多数あったぞ。

バイオハザード3 LAST ESCAPE（仮）　カプコン

アメリカでのタイトルは『RESIDENT EVIL3』。やはり高い注目を集めており、ブースに着くやいなや、「『3』はどこに展示されているのか？」と問いあわせる海外プレスが殺到。真剣にプレイしていた。



▲大胆にフィーチャーされた追跡者。『DINO』の注目度も高かった。

グランツーリスモ2　SCEI

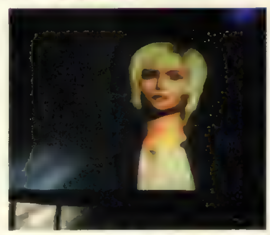
SCEA（SCEアメリカ）のブース内で、何カ所かに分けて展示されていた『GT2』。ブースの右側面には巨大な2台のレーシングカーがデコレートされており、海外での人気の高さを改めて感じさせられた。



▲会場ではデモプレイができた。開発は順調に進んでいるようだ。

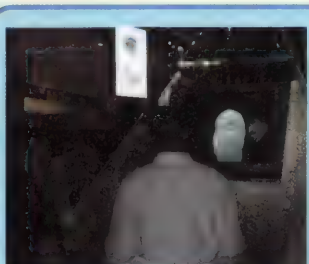
パラサイト・イヴの続編？　スクウェア

スクウェアブースでは、約10分間のデモムービーで『FFⅧ』などを公開していたのだが……その中に、1本だけ、タイトルも何もかも明かされないものが!?　確かにPS用ソフトだということだが。



▲ムービー中に「She's Back」という言葉が。Ayaのようだけど…？

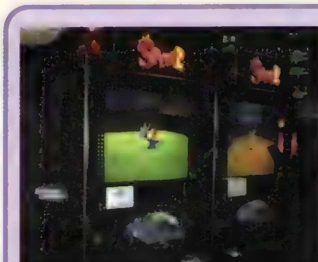
次世代PSは？



▲コントローラの操作にあわせて形を変える顔。海外プレスの反応も上々だった。

任天堂＋IBMの動きもどこ吹く風で、淡々とした展示に終わった次世代PS関係だったのだが、よぉく見てみると、3月の時点では報道関係さえ触れなかった「顔が変形するデモ」が、操作可能な展示になっていた！　モニターのかたわらにはVAIOノートが置かれており、実機はともかく、開発ツールの開発は順調に進んでいるようだ。

今回のE3の傾向は？



▲アメリカでは年末発売予定の『SPYRO2』。日本での発売は未定となっている。

東京ゲームショウで多くのタイトルが発表、または初公開されるように、E3でも、多くの未発表タイトルが展示されていた。その傾向としては、やはりACTや3D・STG、SPGが中心で、ハードとしてはPSとN64が同程度の割合で目についた。新ハードとなるDCは、Tシャツなどのグッズも用意され、注目を集めていた。

E3で発表された気になるソフトをいち早く大紹介!!

今回のＥ３で電撃発表されたソフトの１つが、この『ＣＢＲ(仮)』。人気のクラッシュくんが大活躍するコミカルＲＣＧなのだ。日本でも年末に発売される予定になっているので、ファンは要チェック！　今回はその魅力をいち早く紹介するぞ。



世界が舞台のスーパーレース!!



雪国

▲寒そうな雪国を疾走するクラッシュくん。コース上にはおなじみの木箱も見える。中にはやっぱりアイテムが？



南国

◀常夏の南の島もレースの舞台なのだ。



遺跡

◀謎の遺跡が建ち並ぶコースもあるぞ。

『クラッシュ３』では、アメリカのハイウェイをバイクで走ったクラッシュくん。今回は、世界中のユニークなコースを、カートに乗って突っ走るぞ！　コース沿いのサボテンが特徴的な砂漠の中や、雪が積もった寒冷地、そしてヤシの木が生い茂る南の島まで、実にバリエーション豊かなコースが待ち受けているのだ。

今度はレースで大暴れ!!

おなじみのキャラが続々登場!!

このゲームでは、クラッシュくんだけじゃなく、コルテックスやココなど、シリーズに登場していたサブキャラたちの参戦も決定している。魅力的なキャラが揃っている『クラッシュ』シリーズだけに、これはうれしいニュース！　キャラごとの能力差も気になるところなのだ。

コルテックス



▶クラッシュくんの最大の敵、コルテックス。後ろ頭がキュートだ。

ココ



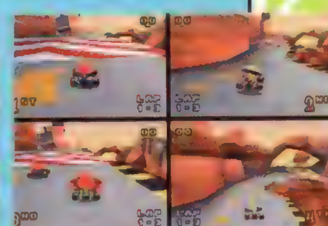
◀もちろん妹のココも登場。ドリフトを決めて爆走だ！

分割画面で対戦もオーケー!!

友だちが集まったら、対戦プレイで盛り上がろう！　この『ＣＢＲ(仮)』は画面分割での２Ｐ対戦はもちろん、４Ｐ対戦も可能。プレイヤー同士の駆け引きがゲームをさらに熱くしてくれるぞ。キャラクターもかわいくて、パーティにもグーな１本なのだ。

▼クラッシュとコルテックスの一騎打ち！ライバルへの攻撃もできるのだろうか？





▲４Ｐ対戦。画面は小さいが、意外と見やすいようだ。



クラッシュ・バンディクー レーシング（仮）

CBR

SCEI／RCG／年末発売予定／価格未定

電撃 NEWS STATION

5月21日

あの恋愛ＳＬＧが待望のＯＶＡ化!
できたての画面を本誌初公開!!

TOPIC トピック

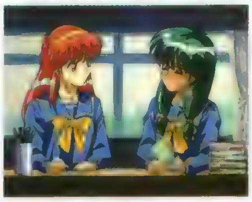
5周年♥ ついに動き出す『ときめきメモリアル』OVA!!

ＯＶＡ「ときめきメモリアル」Vol.1 ―6月17日―



永遠のヒロインたちがついに!?

ＯＶＡの発売日が正式に決定! アフレコも終了し、あとは発売を待つのみだ!!



◀何やら楽しげに話をする2人。内容が気になる!?

'94年のＰＣエンジン版の発売以来、多くのファンを魅了し続けている恋愛ＳＬＧ『ときめきメモリアル』。その待望のＯＶＡがついに登場するぞ。全２巻構成で、記念すべき第１巻はビデオ＆ＬＤで６月17日に同時発売される。初回特典としてビデオ版には特製トレカセットが封入され、ＬＤ版はダブルジャケット仕様で、ＬＤ２枚が収納可能な特製ＢＯＸ付き。これはもう両方買うしかない!? 今回は誰もが気になるその内容を、発売に先駆けてちょっとだけ先に紹介するぞ!!

１本の間違い電話…。それを境に、詩織の秘められた恋が動き出す。



▲電話をかけてきた相手は…!?

高校卒業を５カ月後にひかえた藤崎詩織は、ふとしたきっかけから今まで気付かずにいた自分の気持ちを自覚する。その日から彼女の恋が始まり、それぞれの思いが交錯していく…。

ときめきメモリアル Vol.1（LD、VC）
- ▶６月17日
- ▶各¥6,800（税込）
- ▶コナミミュージックエンタテインメント／キングレコード



◀それぞれの気持ちが絡み合いながら物語は展開する

もちろんＯＶＡ版でも、おなじみのヒロインたちは全員勢ぞろい。監督：亀垣一、脚本：黒田洋介、キャラデザ：本橋秀之という豪華スタッフを起用し、アニメーションの制作はスタジオぴえろが担当している。ファンには安心のラインナップだ。第２巻の発売は９月を予定しているぞ。



◀意外な組み合わせの2人に注目!!

アフレコ終了!! 収録風景を紹介!!



▲全員で記念撮影。同窓会みたいで楽しかった、との声も

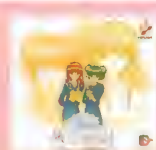
もちろん声の出演はゲーム版とまったく同じ。先日行われた第１話のアフレコも無事に終了して、あとは完成を待つばかりなのだ。金月真美さんを始めとする声優さんたちが全員集合したのは、最初のゲーム版の収録以来実に５年ぶり。終始和やかな雰囲気の中で収録は行われたぞ。



◀声優さんたちの熱演に期待しよう

そのほかのグッズも!

コナミミュージックエンタテインメント／キングレコードからは、ゲーム最新作のＣＤ「DRAMA CD ときめきメモリアル 旅立ちの詩 so long～藤崎詩織１～」が早くも登場する予定だ。



▲５月28日に¥2,854（税別）で発売予定

人気のトレカも「Final-Collection」（コナミ）が好評発売中だ。要チェック!!



▲１パックは４枚入りで¥600（税別）だ

PS版『2』は?

ＯＶＡが順調! というところで気になるのがＰＳ版の『ときめき２』。発売日や登場人物が気になっている読者のために、コナミに直接聞いてみたぞ!
「お待たせしていてゴメンナサイ。試行錯誤をしながら、着々と制作は進んでいますのでご安心ください」（プロモーション企画部）とのことだ。近々大きな発表があるかも。期待しよう!!

EVENT イベント

体験版をもらって賞品をゲット

『ちっぽけラルフの大冒険』ハイスコアキャンペーン



豪華な賞品がもらえるコンテスト開催!

６月３日発売のＡＣＴ「ちっぽけラルフの大冒険」(NEW)の体験版が、全国のゲームショップで無料配布中。併せて体験版のハイスコアキャンペーンも開催されているぞ。開催店舗で配布中の体験版を手に入れて、以下の手順に従って参加してみよう。上位入賞者には、ポケットステーションほか豪華賞品をプレゼント。この機会を逃すな!!

『ちっぽけラルフ～』とは?

かわいいキャラが大活躍する、２Ｄ横スクロールACTの決定版。魔族の呪いで子どもにされてしまった勇者ラルフを操作して、幼なじみのルテイシアを取り戻すのだ!!



◀次々と迫る危機を回避せよ!!

応募の手順はこれだ!

①体験版をゲット
チラシの置いてあるゲームショップで５月21日より配布中。P.112にも情報が載っているので要チェックだ!!

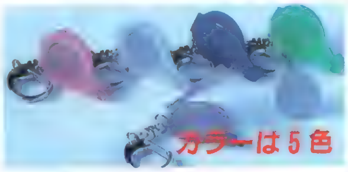
②スコアアタック
体験版の［SCORE ATTACK］をプレイして、１面をクリアすると、スコアとパスワードが表示されるぞ。

③それを送ろう!!
あとは必要事項をチラシの応募用紙に記入し、ハガキに貼って送るだけ。しめ切りは６月３日（消印有効）だ。

GOODS 新製品

ポケステの強い味方、登場!!

ポケットドライバー　―発売中―



ポケステユーザー必携アイテム

対応タイトルも続々登場して、相変わらず人気のポケットステーション。遊びすぎてすぐに電池切れを起こすユーザーも多いのでは？　そこで登場したのがこの「ポケットドライバー」。電池交換に必要な精密ドライバーと、予備の電池を入れるケースが一体になった便利なアイテムなのだ。これでいつ電池が切れても安心。交換用電池も付いているのでかなりお買い得だぞ!!

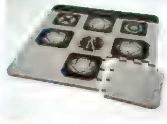
ポケットドライバー
▶発売中　▶各¥500（税別）
▶ホリ電子

GOODS 新製品

『DDR』の強い味方も登場!!

マナークッション　―発売中―

激しいプレイもこのクッションで安心♥



⬆敷くだけで…

95cm×102cmだが、分解してコンパクトに収納できる。騒音を４分の１以下に抑え、振動吸収効果もあるのだ。

ＰＳでも吹き荒れるコナミ「ＤＤＲ」旋風。でも部屋でプレイするときは少し騒音が気になるのでは？　この「マナークッション」は専用コントローラの下に敷くことで、ステップの振動による音や足への衝撃を和らげてくれるぞ。これで家庭でも、安心して激しいステップに挑戦できる!?



▲これまでのように周りに遠慮する必要はなくなったのだ

ダンスダンスレボリューション マナークッション
▶発売中　▶¥2,480（税別）
▶コナミ

PRESENT プレゼント

「星界～」のテレカを３名様に！

ラジオドラマ「星界の紋章」ＣＤ完結記念



▲アニメ化もされた森岡浩之氏の人気小説「星界の紋章」。ラジオドラマ版を収録したＣＤ第３弾「第Ⅲ章～異郷への帰還」も、バップより￥2,500（税込）で好評発売中なのだ

ファン垂涎のテレカを大プレゼント!!

「星界の紋章」の関連ＣＤ４作品の発売を記念したオリジナルテレホンカードを、３名の読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「星界の紋章テレカ」係まで送ろう。しめ切りは６月10日（消印有効）。



⬅これがテレカ

ラフィールとジントの２人を大胆にデザイン。ほかでは手に入らない、超レアな逸品なのだ。この機会を逃がすと、もう手に入らない!?

BOOK 本

コーエーの新刊、６月は…

「東京魔人學園朧綺譚 完全攻略マニュアル」　―６月１日―



▲ファンブックとしても極上の完成度!!

この１冊で『～朧綺譚』を完全フォロー!!

アスミック・エース エンタテインメントの人気ＡＶＧ「東京魔人學園朧綺譚」の公式ガイドブックが、コーエーから発売されたぞ。追加されたシナリオの概要や、シミュレーションバトル＆クイズのクリア方法もバッチリ紹介。隠しムービーを見るための情報が満載なのだ!!

東京魔人學園朧綺譚 完全攻略マニュアル
▶６月１日　▶¥1,400（税別）　▶コーエー

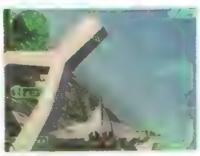
GOODS 新製品

「エーコン３」のビデオが登場!!

「エースコンバット３ エレクトロスフィア ミッション ゼロ」　―６月５日―



▲本編に負けないクオリティは、一見の価値アリ。



▲ついに発売される、この春の話題作。

この１本で『エーコン３』を極めろ!!

ナムコの人気フライトＳＴＧ「エースコンバット」の最新作が５月27日登場する。この「３」で繰り広げられるドラマのプレストーリーを収録したオリジナルゲームムービーが、６月５日に発売されるぞ。迫力のゲームプレイを背景に、書き下ろし脚本＆ゲームオリジナルキャストで展開される、さらなる「エーコン３」の世界を堪能しよう!!

エースコンバット３ エレクトロスフィア ミッション ゼロ
▶６月５日　▶¥3,800（税別）　▶メディアファクトリー

GOODS 新製品

まだまだ続く！「To Heart」♥

「To Heart」関連情報



▲日常の生活の中で展開される何気ない物語に注目。

ＰＳ版に続くメディア展開に注目♥

ＰＳ版も大ヒットした、アクアプラスの恋愛ＡＶＧ「To Heart」。これで一気に盛り上がったファンのために、アニメ版のビデオ、ＬＤ＆ＤＶＤが、続々と発売決定!!　第１話を収録した第１巻はすでに発売中だぞ。自分の地区では放送していないという人も、これで安心だ。もちろん、以下続巻の予定だぞ！

To Heart 第１章
▶発売中　▶¥2,800（税別）
▶ケイエスエス

ＴＶも人気放送中です♥

話題のＴＶアニメ「To Heart」は、現在もテレビ神奈川・サンテレビほか、各地のテレビ局で放送中。気になる人はチェックしてみよう。ゲームとはまた違ったヒロインたちの物語を楽しめるぞ。

MUSIC 音楽CD

「マリカン」にハマッたらコレ!!

「マリオネットカンパニー」ドラマＣＤ情報



▲ファンを誘惑する魅力のジャケット♥

ＣＤも買えば、２倍ハマる!?

未成熟な心を持つ美少女アンドロイドとの交流が楽しめる、マイクロキャビンの注目ＡＶＧ「マリオネットカンパニー」（発売中）のドラマＣＤが早くも登場するぞ。ＰＳ版とはまた違ったマリオネットの魅力に出会えるかも!?

プロトタイプ零（ゼロ）（ドラマＣＤ）
▶５月28日
▶¥2,800（税込）
▶エイジップミュージック

TOPIC トピック

カプコンの情報満載SHOP!!

プラサカプコン吉祥寺店



▲ここの広さは都内屈指。時間を忘れて楽しめるぞ。

カプコンのことならこのお店で!!

カプコンのゲームを中心とした新作・話題作が満載のアミューズメント施設「プラサカプコン吉祥寺店」が東京・吉祥寺LoftＢ１Ｆにオープンしたぞ。店内にはカプコングッズの販売ショップもあるので、ぜひ遊びに行ってみよう。

プラサカプコンへは、こうして行くのだ
プラサカプコンのある吉祥寺LoftはＪＲ吉祥寺駅から徒歩約５分。北口からサンロードに入り、伊勢丹の手前で左折しよう。詳しくはTEL:0422-23-5201まで。

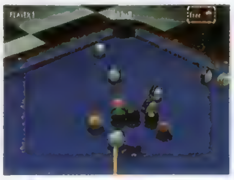
 ※このページのプレゼントの当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
カプコンプラザ情報：現在カプコンプラザでは、６月27日までの毎週土・日曜日、14:30より新作「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」を用いたゲーム大会を開催中。日替わりで各キャラごとの予選トーナメントを行い、計32名が６月27日の決勝トーナメントに進出できる。入賞者には豪華賞品も贈られる予定だ。

TOPIC トピック ¥1,000台も続々登場! 低価格ソフトに注目!!

低価格ソフト特集


▲「ロボ・ピット」(発売中)

ポップ・コレクション 1280円(アルトロン)
驚異の価格¥1,280を実現したシリーズ。現在旧ソフト2タイトルがシリーズにあり、1本は発売中


▲「THEビリヤード」(発売中)

SIMPLE1500シリーズ (カルチュア・パブリッシャーズ)
'98年10月発売の『麻雀』が大ヒット。ブームの火付け役といっても過言ではない


▲「マリーのアトリエ」(6月)

クリックまんが (徳間書店/インターメディアカンパニー)
PSで読むマンガのシリーズ。続巻となる長編ものも数作品用意されている。発売は6月から。

誰でも楽しめるタイトルが続々低価格化! PSソフトにも価格破壊が!?

低価格で発売される、過去の名作やトランプ、麻雀などのTBLソフトのリリースが相次いでいる。低価格ソフトは、発売後1年以上を経たタイトルが¥2,800(あるいはオープン価格)で発売される「ザ・ベスト」が従来より存在するが、'99年に入って各メーカーが独自の形態で発売するものが激増した。これらのソフトは、今後(5月21日以降)発売のもので35タイトルあり、現在もラインナップが増えている状況。中には¥1,000台のタイトルも多く、見過ごせない状況になっているぞ!

新タイトルが¥1,800のケースも!

左で紹介している「クリックまんが」はもっとも安いもので¥1,800。また、4月に発売されたコナミの「麻雀やろうぜ!」は¥3,800で発売された。このように、新作でも価格を抑えたタイトルも増えてきている。低価格の波は旧作だけでなく、新作タイトルにも及んでいるぞ。


◀各小売店で売り切れが続出した、コナミ「麻雀やろうぜ」。

これからの展開にも要注目!!

PSソフトの主要価格帯は¥5,800。だがこの流れを受けて主要価格帯が低下していくことも考えられる。実際、ここではタイトルを発表できないものの、かなりの低価格で発売される注目タイトルも数本ある。今後は良質で値段もお手頃なタイトルが多数発売されそうだ、期待しよう。※本文中の価格はすべて税別です。

各メーカーの低価格シリーズをチェック!

ここでは各メーカーが発表している、低価格ソフトのシリーズをチェック! これ以外にも多数存在するぞ!!

●ヘクト [本格派DE1300円]
5月27日に3タイトルが発売される。価格はシリーズ名の通り¥1,300と、かなりの低価格。PZGの「キャデラック」「加藤一二三 九段 将棋倶楽部」などが予定されている。

●サクセス [SuperLite1500シリーズ]
5月27日に3タイトル、その後7タイトルまでが予定されている。価格は¥1,500で、「おえかきパズル」や「アステロイド」「テナントウォーズα」などが予定されているぞ。

●アートディンク [ARTDINK BEST CHOICE]
4月に名作SLG「アクアノートの休日 1996」を¥2,000で発売。今後も自社タイトルの低価格ソフトをリリースしていくことが期待される。

●アイティアファクトリー [アイティアファクトリーコレクション]
5月20日、RPG「スペクトラルタワーII」を¥2,800で発売した。RPGが低価格でリリースされるのは、ユーザーにも嬉しいことだろう。

●サンソフト [サンコレBEST]
5月4日には「ゲームの達人」が発売。6月3日には「へべれけステーション ポポイっと」が発売予定。価格はともに¥2,800。今後も定期的にリリースされる!?

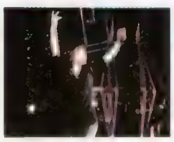
●リバーヒルソフト [リバーヒルBEST]
7月1日に一挙5タイトルが発売予定。タイトルは「卒業IIネオ・ジェネレーション」「クレイマンクレイマン2～スカルモンキーの逆襲」などだ。価格は¥2,800。

●そのほかの各メーカー [ザ・ベスト]
もっとも歴史の長い(?)低価格ソフトシリーズ。最近では5月4日にタカラから「チョロQ3」が。また6月3日にはSCEIより「リンダキューブ アゲイン」も予定されている。¥2,800。

TOPIC トピック 人気声優をチェック♥

声優関連情報

声優に留まらない活躍ぶりに注目!!


▲4月17日に行われたコンサート風景。駆けつけたファンで会場は満員、熱狂のうちに終了したぞ。

椎名へきる

人気・実力ともにトップクラスの椎名へきる。先日行われた国立代々木競技場第一体育館での特別コンサートも大成功で、ますますその人気に拍車がかかっているぞ。



シングルが発売中!

TVアニメ「エデンズ・ボゥイ」の主題歌でもある最新シングル、「Everlasting Train」もソニー・レコードから発売中。価格は¥1,020(税込)だ。

飯塚雅弓


▲レコーディングの感想を熱心に語ってくれたぞ。


▲また、7月にはアルバムの予定も!!

人気急上昇中の飯塚雅弓。パイオニアLDCより6月25日発売の2ndシングル、「love letter」(¥1,020・税込)のレコーディングも無事終了して現在絶好調。なおこのCDは、カプコンのPSソフト『トロンにコブン』の、ED&TVCMソングにもなる予定だぞ!

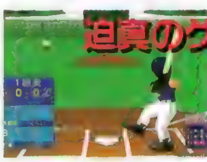
TOPIC トピック ワースタが開幕する!

ナムコアーケード情報

野球ゲームの定番が今年も登場!!

野球ファン&ナムコファン待望の人気SPG最新作「スーパーワールドスタジアム1999」が稼働を始めるぞ。おなじみの要素に加えて、トーナメント方式の採用や、レベルに合わせた3種類のプレイモードなど、新機軸が目白押し。移植に備えて、アーケードで特訓だ!

迫真のゲーム展開!


◀バッティングとピッチングに集中できる初心者用の「お手軽プレイ」も選択可能なのだ。

圧倒的データ量!


▶オリジナルチームを含む全18チームでプレイ可能。最新の選手データに基づいているぞ。

スーパーワールドスタジアム1999
▶近日稼働予定 ▶ナムコ

はみ出せ 電撃情報ステーション

●CMの撮影も終了。『ペルソナ2 罪』発売間近!!……6月の発売を間近に控え、期待の高まるアトラスのRPG『ペルソナ2 罪』。そのTVCMの撮影が行われたぞ。その内容は、制服を着た少女が廊下を歩いていると、突然彼女自身の分身が現れて彼女に問いかけてくるというもの。ゲームの舞台となる七姉妹学園の制服を着た少女の役を演じているのは、現在CMや映画で話題の安藤希。『ペルソナ』独特の魅力が、見事に映像化されているぞ。CMは6月上旬から7月にかけて放映される予定なので、この時期はTV番組をよーくチェックしてみよう!!


▲CMの撮影は無事終了。ゲームを再現した映像は必見。


▲少女役を生き生きと演じる安藤希ちゃんにも注目!

●話題の「次世代PS」、テクモが北米市場向けの新タイトルを発表!!……「モンスターファーム」シリーズなどで知られるテクモが、「次世代プレイステーション」対応タイトルとして、忍者を題材としたACT「NINJA外伝(仮称)」の開発を開始したと発表したぞ。残念ながら北米地区市場向けで、日本での展開は未定。しかし、これまで話題ばかりが先行してきた「次世代PS」だけに、具体性を帯びた発表に期待が集まっている。なお、米国での発売日等も未定だ。

おかげさまで百号突破！



6月15日発売のD20は本誌、付録CD・ROM併せて様々なところでリニューアル！　ここぞとばかりにパワーアップしたDから目が離せない！

と北区の安田さんも思ってくれるといいなぁ

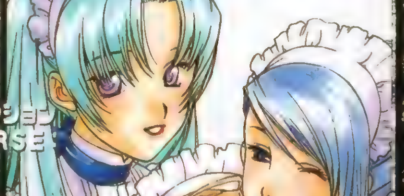
増刊電撃プレイステーションD19（Vol.108）
●発売中

■体験版：スーパーロボット大戦　コンプリートボックス：サルゲッチュ　ロード オブ モンスターズ：KulaQuest：ルームメイト～井上涼子～：たまごDEパズル　金沢将棋　月：カルドセプト　エキスパンション
■ムービー：重装機兵ヴァルケン2：Racing Lagoon：SPRIGGAN LUNAR VERSE：マリア2　受胎告知の謎：モンスターコンプリワールド：ABE '99（エイブ99）：闘神伝 昴

本誌電撃プレイステーション Vol.110
●6月11日発売

増刊電撃プレイステーションD20（Vol.111）
●6月15日発売

■体験版：俺の屍を越えてゆけ：SPRIGGAN LUNAR VERSE：ファイヤープロレスリングG：マリア2 受胎告知の謎：UFO－A DAY IN THE LIFE－：とんでもクライシス！：海のぬし釣り～宝島に向かって～
■ムービー：トロンにコブン：Little Lovers SHE SO GAME：DINO CRISIS



イラスト／[illegible]有馬

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 **4月5日～5月2日**

今回の売り上げTOP5は、初登場のタイトルが独占したぞ。キミはもうチェックした？ 読者人気1位はやっぱり『ファイナルファンタジーⅧ』

売り上げ TOP20

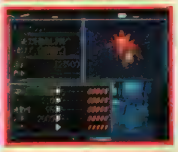
ダンスダンスレボリューション
ステップパターンがメチャクチャ多い、マニアックモードはもうプレイした？
■コナミ
■4月10日■ETC
■¥5,800■377,702
初登場



ワールドスタジアム3
「オリジナル応援歌作成モード」では、尺八や、ピストルの音まで使えるぞ！
■ナムコ
■4月8日■SPG
■¥5,800■211,276
初登場



スーパーロボット大戦F 完結編
デモセレクトに「コンプリートボックス」の予告デモが入ってること、知ってた？
■バンプレスト
■4月15日■S・RPG
■¥6,800■148,000
初登場



デビルサマナー ソウルハッカーズ
メガテンシリーズの醍醐味であるクールでハチャメチャな会話は、今作でも健在。
■アトラス
■4月8日■RPG
■¥6,800■114,015
初登場



バストアムーブ2 ～ダンス天国MIX～
「ジャマー」や、「運だけシステム」など、プレイヤーを熱くする新要素満載！
■エニックス
■4月15日■ETC
■¥5,800■92,535
初登場



6	サガ フロンティアⅡ ■スクウェア／4月1日／RPG／92,187	前回 1
7	オメガブースト ■SCEI／4月22日／STG／88,320	初登場
8	全日本プロレス～王者の魂～ ■ヒューマン／4月8日／SPG／86,237	初登場
9	ウンジャマ・ラミー ■SCEI／3月18日／ACT／66,842	前回 2
10	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード ■カルチュアパブリッシャーズ／4月22日／TBL／59,533	初登場
11	GLAY COMPLETE WORKS ■オラシオン／4月16日／ETC／58,992	初登場
12	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 ■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／49,425	前回 16
13	みんなのゴルフ（ザ・ベスト） ■SCEI／3月25日／SPG／45,198	前回 15
14	モンスターファーム2 ■テクモ／2月25日／SLG／42,374	前回 11
15	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 ■チュンソフト／3月25日／AVG／40,616	前回 8
16	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／40,195	前回 12
17	チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ■スクウェア／3月18日／RCG／38,953	前回 5
18	ファイナルファンタジーコレクション ■スクウェア／3月11日／RPG／38,299	前回 10
19	カルドセプト エキスパンション ■メディアファクトリー／5月1日／TBL／37,703	初登場
20	電車でGO!2 ■タイトー／3月18日／SLG／35,217	前回 7

前評判 TOP20

1	スーパーロボット大戦コンプリートボックス ■バンプレスト／6月10日／S・RPG／45,387	前回 6
2	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年予定／RPG／37,351	前回 1
3	ペルソナ2 罪 ■アトラス／6月予定／RPG／36,395	前回 4
4	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア／7月予定／A・RPG／26,849	前回 2
5	アークザラッドⅢ ■SCEI／秋予定／RPG／22,265	前回 3
6	Lの季節 A piece of memories ■トンキンハウス／夏予定／AVG／15,985	前回 16
7	グランディア ■ゲームアーツ/ESP／6月24日／RPG／15,553	前回 7
8	エースコンバット3 エレクトロスフィア ■ナムコ／5月27日／STG／14,689	前回 12
9	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ■カプコン／6月24日／対戦ACT／13,392	前回 15
10	グランツーリスモ2 ■SCEI／9月予定／RCG／11,232	前回 11
11	ビートマニア APPEND GOTTAMIX ■コナミ／5月27日／ETC／10,800	前回 14
12	SDガンダムG GENERATION-0 ■バンダイ／夏予定／SLG／10,368	前回 18
13	ルナ2 エターナルブルー ■角川書店/ESP／5月27日／RPG／9,936	前回 10
14	あすか120% FINAL-Burning Fest.- ■ファミリーソフト／5月27日／対戦ACT／9,504	再登場
15	メタルギアソリッド インテグラル ■コナミ／7月1日／ACT／9,072	初登場
16	俺の屍を越えてゆけ ■SCEI／6月17日／RPG／8,208	初登場
17	フロントミッションサード ■スクウェア／夏予定／SLG／7,776	初登場
18	サイキックフォース2 ■タイトー／夏予定／対戦ACT／7,344	初登場
19	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ／冬予定／SLG／6,912	前回 17
20	メルティランサー The 3rd Planet ■コナミ／6月17日／SLG／6,480	初登場

読者人気 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／59,088	前回 1
2	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／27,403	前回 19
3	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／20,305	前回 2
4	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／98年12月17日／RPG／17,281	前回 3
5	サガ フロンティアⅡ ■スクウェア／4月1日／RPG／15,985	初登場
6	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／14,257	前回 9
7	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,096	前回 4
8	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／11,664	前回 7
9	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／11,232	前回 11
10	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／8,640	前回 6
11	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／8,208	前回 5
12	ダブルキャスト ■SCEI／98年6月25日／AVG／6,048	前回 18
13	スーパーロボット大戦F ■バンプレスト／98年12月10日／S・RPG／5,616	再登場
14	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／5,184	再登場
15	バイオハザード 2 ■カプコン／98年1月29日／AVG／4,752	前回 10
16	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,320	前回 12
17	ダンスダンスレボリューション ■コナミ／4月10日／ETC／3,888	初登場
18	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,456	前回 8
19	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス／4月8日／RPG／3,024	初登場
20	メタルギアソリッド ■コナミ／98年9月3日／ACT／2,592	前回 15

ランキング・トピック

待望のリズムゲーム『ダンスダンスレボリューション』（コナミ）やSTG『オメガブースト』（SCEI）がついに出た4月！ さて、店頭での動きは？ 【5月8日調べ】

ショップ①▶アンドウトーイ(埼玉県) ゲーム担当:米満健太郎さん

4月前半は、やはり「サガ フロンティアⅡ」（スクウェア）の独走でしたね。中盤は、「ダンスダンスレボリューション」（コナミ）が圧倒的な支持を得ていました。「バストアムーブ2」（エニックス）や「ビートマニア」（コナミ）も人気を集めています。「オメガブースト」（SCEI）は、シューティングゲームでは久々のヒット！ 「グランツーリスモ」開発スタッフの作品ということも大きかったのでは？ 近々発売されるソフトでは、シリーズ前2作品の高い人気を考えると、「エースコンバット3 エレクトロスフィア」（ナムコ）に期待したいです。

ショップ②▶あんこうゲーム館(東京都)PSフロアマネージャー:梅崎正史さん

もっとも人気の高かったのは「ダンスダンスレボリューション」です。あまりの人気に、専用マットの入荷が追い付かない状態でした。シューティングゲームファンお待ちかねの「オメガブースト」も、かなり売れました。それに追撃したのが「カルドセプト エキスパンション」（メディアファクトリー）や、「有限会社 地球防衛隊」（メディアリング）といった感じでしょうか。「サガ フロンティアⅡ」は、5月に入ってもまだ売れ続けています。今後は「エースコンバット3」や「ペルソナ2 罪」（アトラス）などが結構売れるのではないでしょうか。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。


PlayStation
バリアブル・ファイト!
カメラアングルが自在に動きながら、敵機と自機を同時に補足し続ける
世界初のカメラ・システム「バリアブルビュー」搭載!
3DSTGの新世紀を開く――!!
MACROSS VF-X 2
夏発売予定
標準価格：予価¥6,800(税抜)
アナログコントローラ対応(デュアルショック振動対応)
アナログジョイスティック対応
MACROSS DIGITAL MISSION
VF-X
プレイステーション ザ・ベスト
標準価格2,800円(税抜) NOW ON SALE
超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか
プレイステーション
「マクロスVF-X2」&「PATLABOR THE GAME」体験版付
標準価格6,800円(税抜) 5.27 ON SALE
EMOTION
感動、冒険!
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・エンタテインメントの登録商標です。
販売・お問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL.03-5828-3001 FAX.03-5828-3010
©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL

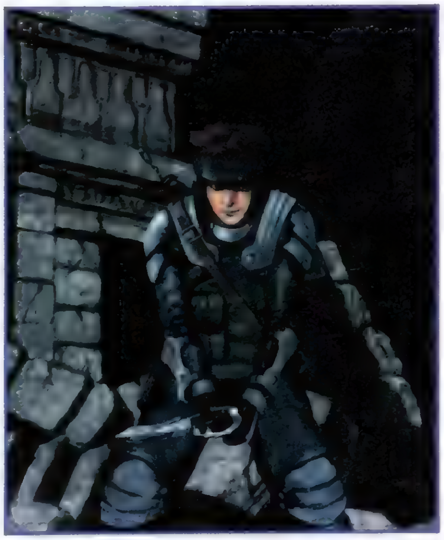
NEXT ISSUE
次号予告

次号110号は、スーロボコンプリート超攻略の第2弾!! 圧倒的なボリュームで完璧攻略! その他にもRPG大作の新情報・続報満載であなたの期待に応えます!!

●Coming Soon!

スーパーロボット大戦コンプリートボックス/ドラゴンクエスト キャラクターズ トルネコの大冒険2/DINO CRISIS/Racing Lagoon/聖剣伝説/ワイルドアームズ セカンドイグニッション ほか

電撃PlayStation Vol.110は 6月11日(金)発売



表紙イラスト●SPRIGGAN LUNAR VERSE
Ⓒたかしげ宙・皆川亮二/小学館
Ⓒ1999 From Software,Inc.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

イラスト/岩瀬さとみ

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D20は、リニューアル特大号。誌面、CD-ROMともに大幅にパワーアップ! さらに、読者大プレゼント企画もアリ!! もちろん、充実の体験版、ムービーも見逃せません。

電撃PlayStation D20 次号D20は6月15日(火)発売

電撃PlayStation Vol.109

1999年6月11日発行 第5巻 第16号 通巻105号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、本多昇、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、小倉力、宮崎義憲、森澤信彦、中村需志、高橋里歌、鈴木和好、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、脇田泰実、花岡大輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●5月発売予定のソフト

1	20日	アイディアファクトリーコレクション [illegible]	アイディアファクトリー	¥2800	RPG	
2	20日	どすこい伝説	ケイエスエス	¥5800	SLG	
3	20日	八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	¥5800	SLG	
4	20日	CINEMA英会話シリーズVol.5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	
5	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800	TBL	
6	20日	たまごDEパズル	SCEI	¥4800	PZG	
7	20日	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800	RPG	215
8	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800	AVG	76
9	20日	撃王 ～紫炎龍～	蕾	¥1980	STG	
10	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	110,125
11	27日	70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	¥6800	STG	
12	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店 ESP	¥6800	RPG	125
13	27日	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	¥2800	ETC	
14	27日	SuperLite 1500シリーズVol.1 数独	サクセス	¥1500	PZG	218
15	27日	SuperLite 1500シリーズVol.2 ナンクロ	サクセス	¥1500	PZG	
16	27日	SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル	サクセス	¥1500	PZG	
17	27日	KuraQuest	SCEI	¥4800	PZG	125,139
18	27日	ブザービーター 前編	SCEI	¥2000	ETC	
19	27日	ブザービーター 後編	SCEI	¥2000	ETC	
20	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800	TBL	
21	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800	TBL	
22	27日	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	¥6800	STG	84,124
23	27日	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800	STG	
24	27日	ヒューマンtheBest ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥1800	ACT	
25	27日	あすか120%FINAL Burning Fest	ファミリーソフト	¥5800	対戦ACT	125,138
26	27日	本格派DE1300円 加藤一二三九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
27	27日	ますます本格派DE2000円 加藤一二三九段 将棋倶楽部キャラデラック	ヘクト	¥2000	TBL	
28	27日	本格派DE1300円 キャデラック	ヘクト	¥1300	PZG	
29	27日	本格派DE1300円 麻雀倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
30	27日	ますます本格派DE2000円 麻雀倶楽部キャラデラック	ヘクト	¥2000	TBL	

●6月発売予定のソフト

31	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	215
32	3日	せがれいじり	エニックス	¥5800	ETC	125
33	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	¥6800	AVG	
34	3日	NBAパワーダンカーズ4	コナミ	¥5800	SPG	
35	3日	GUNGAGE(ガンゲージ)	コナミ	¥5800	ACT	218
36	3日	サンコレBEST へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥2800	PZG	
37	3日	麻雀悟空 天竺99	シャノアール	¥1800	TBL	
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
39	3日	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥4800	ACT	125,217
40	3日	BOMBERMANファンタジーレース ベストフォーファミリー	ハドソン	¥2800	RCG	
41	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	
42	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
43	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
44	10日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800	RPG	108
45	10日	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800	SLG	216
46	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
47	10日	パーラー! プロ・ジュニアVol.1	日本テレネット	¥2900	SLG	
48	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
49	10日	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	¥6800予定	SLG	24
50	17日	ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	219
51	17日	メルティランサー The 3rd Planet	コナミ	¥6800	SLG	194
52	17日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
53	17日	俺の屍を越えてゆけ	SCEI	¥5800	RPG	104
54	17日	MediEvil メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～	SCEI	¥5800	AVG	200
55	17日	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	¥5800	ACT	170
56	17日	99甲子園	魔法	¥5800予定	SLG	
57	24日	UFO -A DAY IN THE LIFE-	アスキー	¥5800	ETC	204
58	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800	SLG	
59	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800	SLG	
60	24日	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	¥5800	対戦ACT	213
61	24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(ザ・ベスト)	SNK	¥2800	対戦ACT	
62	24日	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800	RPG	
63	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP	¥5800	RPG	
64	24日	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	¥5800	対戦ACT	208
65	24日	バーガーバーガー2	ギャップス	¥5800	SLG	
66	24日	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	¥5800	RPG	
67	24日	グランディア	ゲームアーツ ESP	¥5800	RPG	116
68	24日	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥4980	ACT	
69	24日	SuperLite 1500シリーズVol.4 カーリング	サクセス	¥1500	SPG	
70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
71	24日	SuperLite 1500シリーズVol.6 アステロイド	サクセス	¥1500	STG	
72	24日	SuperLite 1500シリーズVol.7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	
73	24日	サルゲッチュ	SCEI	未定	ACT	
74	24日	ACID(アシッド)	たき工房	¥4800	STG	
75	24日	ラブ・ラブ トロッコ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	¥4800	ACT	
76	24日	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	217
77	24日	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVolume4	日本シスコン	¥6800	SLG	218
78	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて	パンサーソフトウェア	¥5800	SLG	
79	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	211
80	24日	パチスロ帝王mini～Dr.A7～	Bull's Eye	¥3800	SLG	
81	6月	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800	RPG	100
82	6月	ミスランドー～ポップコレクション1280円vol.2～	アルトロン	¥1280	PZL	
83	6月	オーバードライビンⅣ	[illegible]	¥5800	RCG	
84	6月	ポピュラス～ザ・ビギニング～	[illegible]	未定	SLG	
85	6月	必殺パチンコステーション[illegible]	サンソフト	¥4900	SLG	
86	6月	DX社長ゲーム	タカラ	¥5800	TBL	
87	6月	アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～	ヒューマン	¥4800	AVG	217
88	6月	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定	ETC	
89	6月	バーチャパチスロⅣ～オリンピア・北電子・山佐～	マップジャパン	¥6800	SLG	
90	6月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	215

●春発売予定のソフト

91	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
92	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
93	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
94	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
95	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
96	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	

●7月以降発売予定のソフト

97	1日	DINO CRISIS	カプコン	¥5800	AVG	174
98	1日	メタルギアソリッド インテグラル	コナミ	¥4980	ACT	206
99	1日	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800	RPG	
100	1日	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	¥5800	ACT	
101	1日	Perfect performer THE YELLOW MONKEY	ファンハウス	¥5800	ACT	215
102	1日	リバーヒルBEST vol.5 卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
103	1日	リバーヒルBEST vol.1 クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～	リバーヒルソフト	¥2800	ACT	
104	1日	リバーヒルBEST vol.2 ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
105	1日	リバーヒルBEST vol.3 [illegible]	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
106	1日	リバーヒルBEST vol.4 [illegible]	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
107	15日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版 日経映像	¥6800予定	恋愛TBL	
108	15日	トロンにコブン	カプコン	¥5800	ACT	196
109	15日	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥3000	RPG	218
110	15日	ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～	コナミ	¥5980予定	S・RPG	
111	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	RPG	
112	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
113	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
114	22日	実況パワフルプロ野球 99開幕版	コナミ	¥5800予定	SPG	190
115	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
116	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
117	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
118	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
119	22日	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	¥5800	ACT	178
120	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
121	29日	ボンブン・タンクス!	エニックス	¥5800	対戦ACT	
122	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
123	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定	SLG	214
124	7月	シティーブラボー!～ポップコレクション1280円vol.3～	アルトロン	¥1280	SLG	
125	7月	マイティヒッター～ポップコレクション1280円vol.4～	アルトロン	¥1280	STG	
126	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800	AVG	
127	7月	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800予定	SLG	
128	7月	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800	AVG	217
129	7月	必殺パチンコステーション6～[illegible]～	サンソフト	¥4900	SLG	
130	7月	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	未定	A・RPG	96
131	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	209
132	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	213
133	7月	[illegible]	SME	未定	SLG	
134	7月	[illegible]	SME	未定	SLG	
135	7月	ストリートスクーターズ	[illegible]	未定	RCG	
136	7月	ルームメイト ～井上涼子～	データム・ポリスター	¥5800	SLG	202
137	7月	海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	215
138	7月	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定	ETC	
139	7月	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	
140	7月	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800	TBL	
141	7月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800	S・RPG	
142	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
143	7月	Startling Odyssey -Blue Evolution-	レイ・フォース	¥6800予定	RPG	

●8月以降発売予定のソフト

144	5日	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800予定	SLG	218
145	5日	アニメチックストーリーゲーム1 カードキャプターさくら	アリカ	¥6300	AVG	210
146	5日	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
147	5日	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	
148	26日	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	
149	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
150	8月	東京惑星プラネトキオ	[illegible]	未定	AVG	
151	8月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
152	8月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800	対戦ACT	
153	8月	金田一少年の事件簿3 青龍伝説殺人事件～	講談社	未定	AVG	
154	8月	サイキックフォース2	タイトー	¥5800予定	対戦ACT	198
155	8月	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	[illegible]	¥5800予定	AVG	
156	8月	Cybernetic EMPIRE サイバネティック エンパイア	[illegible]	¥5800予定	AVG	215
157	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
158	8月	ECHO NIGHT #2 ～眠りの支配者～	フロム・ソフトウェア	¥5800予定	AVG	

●夏発売予定のソフト

159	夏	マリア2 受胎告知の謎	[illegible]	未定	AVG	
160	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
161	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	[illegible]	未定	AVG	
162	夏	森の王国	[illegible]	未定	S・RPG	
163	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980	ETC	218
164	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980	ETC	218
165	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980	ETC	218
166	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980	ETC	218
167	夏	PIXY GARDEN	エスコート	未定	SLG	
168	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	未定	TBL	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

169	夏 ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定／対戦ACT	
170	夏 シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！	ジャレコ	¥5800／A・RPG	
171	夏 フロントミッション サード	スクウェア	未定／SLG	
172	夏 どこでもいっしょ	SCEI	未定／ETC	
173	夏 PAQA	SCEI	未定／ETC	
174	夏 みんなのGOLF2	SCEI	未定／SPG	166
175	夏 闘神伝　昂	タカラ	¥5800／対戦ACT	188
176	夏 ピノッチアのみる夢	タカラ	未定／SLG	212
177	夏 フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう！～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／RCG	
178	夏 ルングルング～ドロシーの大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／AVG	
179	夏 マイガーデン	テクノソフト	¥5800予定／SLG	
180	夏 Lの季節　A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	182
181	夏 FISH EYES II	パック・イン・ソフト	未定／ETC	
182	夏 SDガンダム G GENERATION－0	バンダイ	¥6800予定／SLG	
183	夏 一撃　鋼の人	バンダイ	¥5800／SLG	
184	夏 マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800予定／STG	
185	夏 PART'S DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
186	夏 エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
187	夏 かえるのえほん(仮)	ビクターソフト	未定／RPG	
188	夏 花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定／SLG	
189	夏 All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800／SPG	
190	夏 スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800／RCG	
191	夏 ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800／RPG	
192	夏 クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定／AVG	

●9月以降発売予定のソフト

193	9月 デジタルグライダー　エアマン	アスク	¥5800／SLG	
194	9月 モンスター・コレクション	角川書店／ESP	¥5800予定／RPG	
195	9月 スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
196	9月 グランツーリスモ2	SCEI	未定／RCG	186
197	9月 ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト／エニックス	未定／RPG	
198	9月 マジカルドロップF　大冒険もラクじゃない！	データイースト	¥5800予定／PZG	

●秋発売予定のソフト

199	秋 ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800予定／S・RPG	192
200	秋 眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
201	秋 BOYS BE…　2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
202	秋 Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
203	秋 THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
204	秋 アークザラッドIII	SCEI	未定／RPG	
205	秋 ワイルドアームズ　セカンドイグニッション	SCEI	未定／RPG	92
206	秋 スプーキー・ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／ACT	
207	秋 クリックまんが　銀河英雄伝説1　永遠の夜の中で	徳間書店／インタメディアカンパニー	¥1800／ETC	
208	秋 クリックまんが　くりっくのひ	徳間書店／インタメディアカンパニー	¥2000／ETC	
209	秋 クリックまんが　ダイナミックロボット大戦！　出撃！驚異のロボット軍団	徳間書店／インタメディアカンパニー	¥2000／ETC	
210	秋 クリックまんが　マリーのアトリエ	徳間書店／インタメディアカンパニー	¥1800／ETC	
211	秋 クリックまんが　オペラ座の怪人	徳間書店／インタメディアカンパニー	¥2000／ETC	
212	秋 逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	207
213	秋 COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定／AVG	
214	秋 Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定／ACT	
215	秋 青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定／AVG	
216	秋 ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
217	秋 超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC	
218	秋 PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG	
219	秋 星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定／S・RPG	
220	11月 探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定／AVG	

●冬発売予定のソフト

221	12月 閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定／ETC	
222	冬 ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
223	冬 ぼけかの	データム・ポリスター	未定／SLG	
224	冬 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG	
225	冬 星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定／SLG	
226	冬 鬼武者(仮)	カプコン	未定／AVG	12

●1999年発売予定のソフト

227	1999年 ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
228	1999年 PANZER FRONT	アスキー	未定／SLG	
229	1999年 Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG	
230	1999年 NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／AVG	
231	1999年 White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定／S・RPG	
232	1999年 ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
233	1999年 ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／AVG	
234	1999年 ジャングル　パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／STG	
235	1999年 鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
236	1999年 NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
237	1999年 fun！fun！Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定／AVG	
238	1999年 ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
239	1999年 STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
240	1999年 ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
241	1999年 Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
242	1999年 蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
243	1999年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

244	未定 厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
245	未定 シルバー事件	アスキー	未定／AVG	
246	未定 トリフェルズ魔法学園　初等部	アスキー	未定／AVG	
247	未定 ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
248	未定 最強の将棋	アンバランス	¥7800予定／TBL	
249	未定 KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	未定／RPG	
250	未定 メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
251	未定 メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
252	未定 Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
253	未定 サーキットの狼II　モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
254	未定 カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
255	未定 バイオハザード 3 LAST ESCAPE(仮)	カプコン	未定／AVG	16
256	未定 ロックマンダッシュ2	カプコン	未定／未定	
257	未定 シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
258	未定 飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
259	未定 飛龍の拳「Ζ ι ο ν」	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
260	未定 ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
261	未定 MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800予定／SPG	
262	未定 DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
263	未定 あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
264	未定 グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
265	未定 ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
266	未定 ハーレムビート	コナミ	未定／未定	
267	未定 GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
268	未定 DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
269	未定 FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
270	未定 PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
271	未定 キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
272	未定 Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定／ACT	
273	未定 バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
274	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
275	未定 ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	
276	未定 ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
277	未定 ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
278	未定 駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
279	未定 Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
280	未定 爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
281	未定 LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
282	未定 俺のヨット　がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定／SPG	
283	未定 エースコンバット2(ザ・ベスト)	ナムコ	未定／STG	
284	未定 ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
285	未定 よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定／AVG	
286	未定 人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
287	未定 タイブレーク	バティ	未定／SPG	
288	未定 リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
289	未定 オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
290	未定 LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
291	未定 クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
292	未定 バックガイナー　～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
293	未定 猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
294	未定 ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

電撃攻略王 D

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね！

■好評発売中

To Heart 完全攻略ガイド
定価：950円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
定価：1,300円＋税

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
定価：1,000円＋税

電撃ウラワザ王1999～2000完全版
定価：1,350円＋税

ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
定価：980円＋税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
定価：1,200円＋税

マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド ザ・コミュニケーション バイブル
定価：1,400円＋税

■5月発売予定

ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド
27日発売予定　定価：950円＋税

■6月発売予定

ポケットダンジョン 完全攻略ガイド
10日発売予定　価格未定

ロード オブ モンスターズ 公式攻略ガイド
下旬発売予定　価格未定

■7月発売予定

スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド
1日発売予定　価格未定

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。



PlayStation



電撃PlayStation Vol.109
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年6月11日発行（隔週金曜日発行）第5巻第16号通巻105号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
T1124482060495

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24482-6／11